VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト

GAMEST

November 15. 1996 No.183



平成8年11月15日発行（毎月2回、15日、30日発行）
第11巻第24号通巻第183号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本



¥ 1.00

激突！攻略コンビネーション
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
レイストーム／ファイターズインパクト
ラストブロンクス／プリクラ大作戦
ダイナマイトベースボール ほか

魚ボスの迫力を見よ！
G-ダライアス
タムタム・シャルロット・十兵衛復活
サムライスピリッツ天草降臨
バーチャファイター3
X-MEN vs STREET FIGHTER
ウォーサード／DEAD OR ALIVE／蒼穹紅蓮隊 ほか

AM SHOW 会場アンケート結果発表！

1996
11.15
毎月15日・30日発売／特別定価
530yen

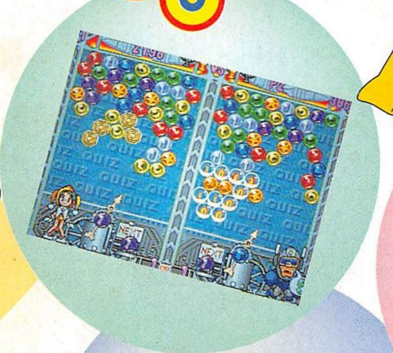

キャッチ・ザ・ハート
TAITO
もう出ないだろう、とお思いの皆様、
パズルボブル3発売決定
また、また、また、ハマってもら
攻撃方法の異なる8人の
キャラクターが対戦モードに
登場だ！そのうえ、あっと驚く
新テクニック、新アイテム、新フィ
ーチャー満載のニュースも！！
いま街を賑わす"パズボブ3"に関する
噂は本当だった。いろいろ情報が
飛び回っているなか、
まもなく発売！
株式会社タイトー
TAITO HOMEPAGE http://www.taito.co.jp/
〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 ©TAITO CORP.1996

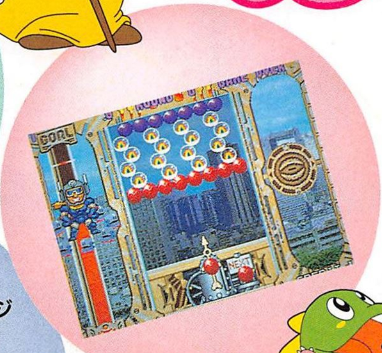
ゴメンナサイ。
!
います。

パズルボブル3 PUZZLE BOBBLE 3™

TAITO F3 PACKAGE SYSTEM™

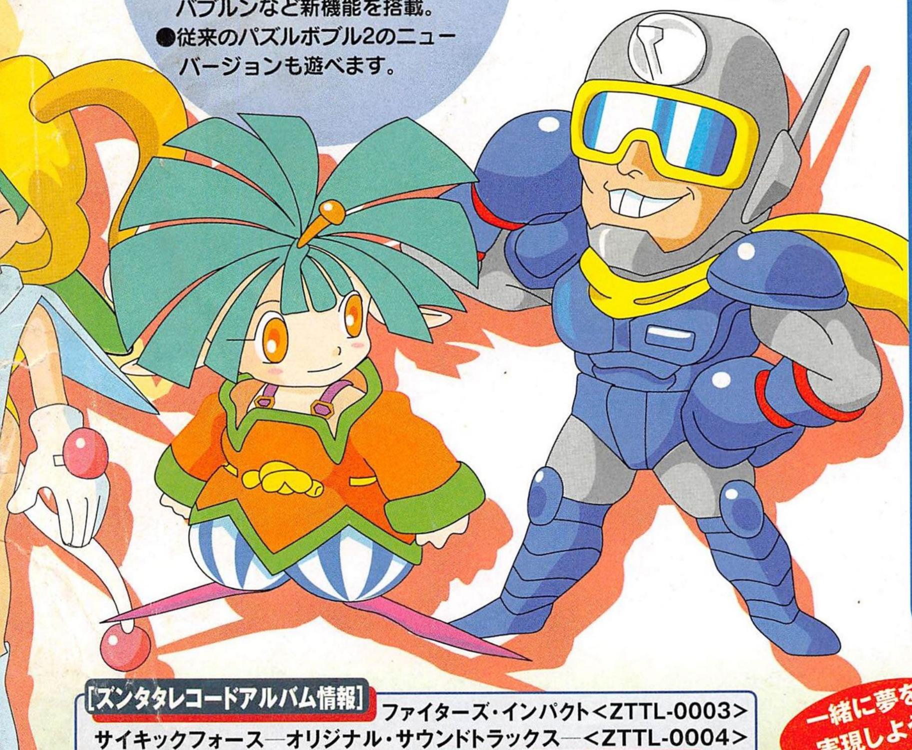








●パズルモードは多彩なステージ構成(全30ステージ560面)。
●対戦モードは、8人のキャラクターの中から好みの攻撃方法が選べます。
●天井反射テクニックやレインボーバブルンなど新機能を搭載。
●従来のパズルボブル2のニューバージョンも遊べます。



Special Thanks!

予想をはるかに上回る作品をご応募いただき
深く感謝しています。
タイトーは、皆様の熱き想いを今後のゲームづくりに
活かしていきたいと考えています。
これからも応援をよろしくお願いします!

やったね! おめでとう

「パズルボブル3ラウンドデザイン」
募集キャンペーンの優秀賞は
以下の30名様に決定しました。

北海道	HIYOKO♥	富山県	JYUN ITO
青森県	AKI HIKAWA	長野県	CHANCO
宮城県	T.SATUKI	愛知県	RINDA-810-AYA
栃木県	A.ISHIZUKA	京都府	KANECHAN
茨城県	KURIOSAN	大阪府	CHARLEY TANAKA
東京都	K.SAITOH	大阪府	P-CHAN
東京都	NAKAYASAN	奈良県	GALASU
東京都	DOLPHIN AKKY	兵庫県	HIRYO 116
東京都	IKUE	兵庫県	KAZU.M.
東京都	K.YAMAMOTO	広島県	DAIKI
神奈川県	MING LONG	広島県	SUSUMUTUKAMOTO
神奈川県	PROBOBBRER NAOMI	広島県	PAPA
千葉県	CHIMPA N.OKADA	高知県	KEI KOYANO
千葉県	RENDO ALF	福岡県	I.M
千葉県	KIRIN-PAPA	長崎県	DAIKICHI

※パズボブ賞の発表につきましては、賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

※ゲーム内容及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。

[ズンタタレコードアルバム情報]
ファイターズ・インパクト<ZTTL-0003>
サイキックフォース―オリジナル・サウンドトラックス―<ZTTL-0004>
11月下旬発売予定!!

一緒に夢を実現しよう。
プログラマー、CGデザイナー募集中!
お問い合せ先 045(593)7100

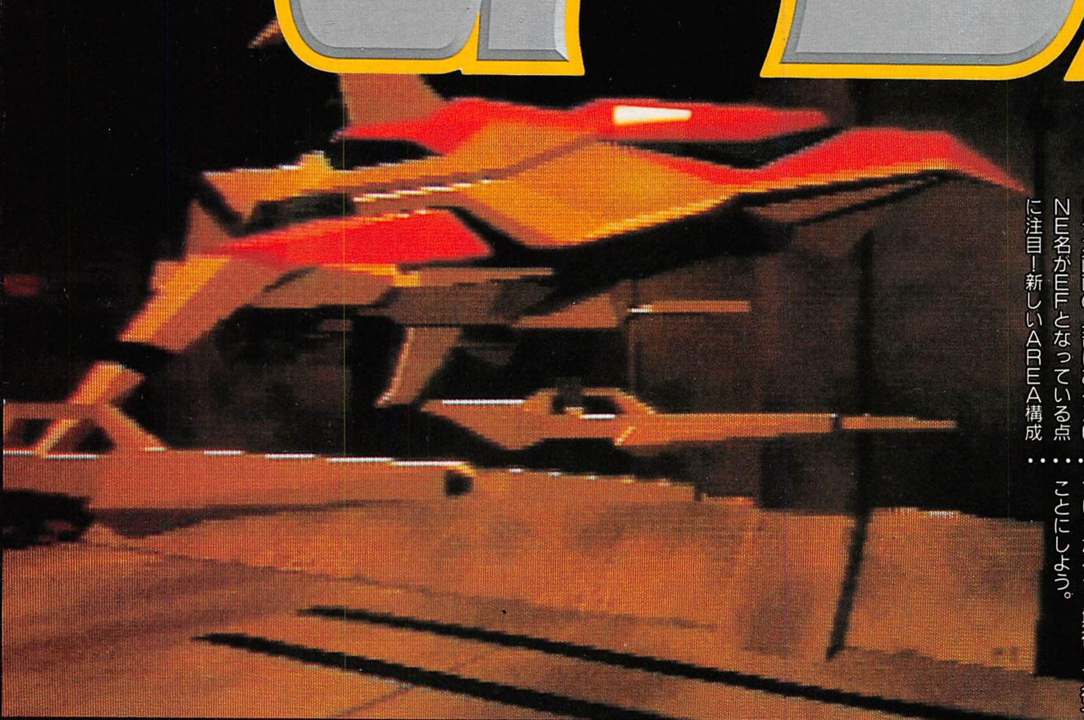
Gigantic
Genealty
Genesis
GREEN GLOBE

ギガンティック──巨大なボス
ジェネラリティー──血統
ジェネシス──創世紀
グリーングローブ──緑の地球

君は生命(いのち)の誕生(はじまり)を見る!!

G-DA

タイトー横スクロールシューティングといえば、そう「ダライアス」が思い浮かぶと思う。その「ダライアス」シリーズの最近作が先日行われたAMショーにて発表された。その名は「G－ダライアス」。「G」の意味するものが何なのかを早く知りたい…。



※画面はすべてAMショービデオ出展時のものです。

新システムとは…

新システム「A」「B」「C」を搭載！

この「A」「B」「C」とは何を指すのか?「AREA」「ACTIVE」「BEAM」「BEAT」「COLOR」「CAPTURE」…。色々と想像をかきたてられるが、公開されたビデオ画面の上部にあるZONE名がEFとなっている点に注目！新しいAREA構成になるのだろうか?

3DCGを駆使する「G－ダライアス」ならではの敵の存在に関係しているような気がするが…。

これらの新システムは、今は想像するしかない状態だが、それも少しずつ明らかになっていくだろう。期待して待つことにしよう。



新システム搭載!!

RIUS

タイトーのあの伝説のシューティングが帰ってくる!
またあの熱いバトルシーンが3DCGにより、復活する!!

始動!!

よりヴァリアブルになれ

X-MEN VS ストリートファイター

ダッグに注目してより2人の関係を知っておくのが今回の課題だ!!

さあ!君と僕とで合体だ!

ヴァリアブル コンビネーション CATALOGUE

こんな組み合わせからあんなコンビまでを色々と組ませてみた。今回はそのビジュアルを特集しよう。

担当：ワイルダーKEI

合体技って何だ?

X-MEN VSストリートファイターでは、ハイパーコンボを2人一緒に出すことが可能だ。が、キャラ同士の組み合わせによっては、非常に使えるものから使えそうもないものまで様々である。

しかし、どんなに使えそうなものでも、ガードされると反撃を受けたりするので、何も考えずに使用すると危険な一面も持ち合わせている。例えば、真空波動タイプの飛び道具を撃って相手にガードされた場合、相手も飛び道具系や突進タイプだったりすると、このあと反撃を受けてしまうことがあるのだ。

基本的に合体技を使ったあとというのは、先に出ていたキャラを控えているキャラが入れかわる（この入れ換わる瞬間に飛び道具系のハイパーコンボを撃たれると、ひっこむ相棒もダメージを少しもらったりする）。



ジャガーノートが先に出ていて合体技を使うと、



そのあとは自動的に選手交代になる。

合体時にこれが出る一覧表

キャラ名(X-MEN)	ハイパーコンボ名	キャラ名(ストリートファイター)	ハイパーコンボ名
サイクロップス	メガオプティックブラスト	リュウ	真空波動拳
ストーム	ライトニングストーム	ケン	昇龍裂破
ウルヴァリン	バーサーカーバレッジX	春麗	気功掌
ガンビット	ロイヤルフラッシュ	ナッシュ	サマーソルトジャスティス
ローグ	リピーティングパンチ	ダルシム	ヨガインフェルノ
セイバートゥース	バーサーカークローX	ザンギエフ	ダブルラリアット
ジャガーノート	ジャガーノートヘッドクラッシュ	キャミィ	スピンドライブスマッシャー
マグニートー	マグネティックショックウェーブ	ベガ	ニープレスナイトメア
		豪鬼	滅殺豪波動

このことを考えると、ハイパーコンボの硬直の短いキャラを控えさせといてから、合体技を使ったほうがいいだろう。

例えば、サイクロップスとガンビットのペアを挙げてみよう。ガンビットのロイヤルフラッシュは、とても硬化時間が長く、相手にガードされると反撃を受けてしまう。が、サイクロップスのメガオプティックブラストのスキは少ない。これでガンビットを先に出しておいて、合体技を使うのだ。すると、硬直の長いガンビットが控えに戻るので反撃を受けずにすみ、サイクロップスのほうはメガオプティックの硬直が短いので反撃を受けにくいというわけだ。

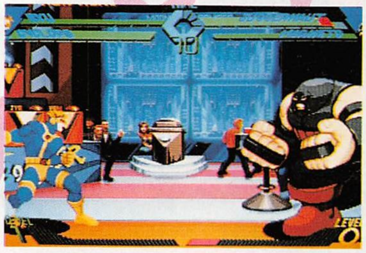
さて、攻略的な説明はここまでだ。次からは、使えても使えなくてもいい…ただ、色々な組み合わせを見たいんだ！というものを紹介していくぞ。気に入ったペアがあったら使ってみてはどう？

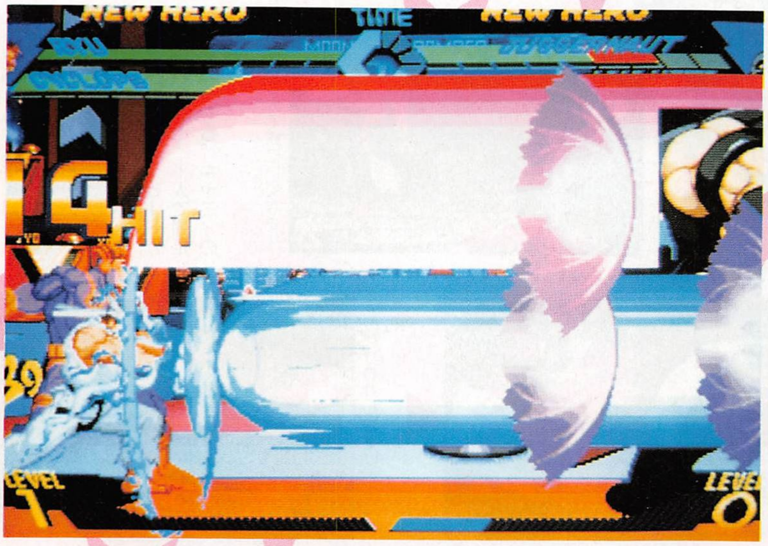
その前に、少し知っておいたほうがいいところがある。各キャラによっては、ハイパーコンボが2つ以上あったりするよね？こういうキャラが合体技を使う場合は、使えるハイパーコンボが1つに限られてくる。詳しくは、表を参考にしてほしい。

俺たちゃぶっとい ブラスターズ

何てことはない。ただ単に、飛び道具系のペアを組ませただけだ。

しかし、発射時から最後まで全部くらうと、とても恐ろしい組み合わせだ。特にサイクロップスのメガオプティックブラストは幅が広いので、かわすなんてことは滅多にできないだろう。代表的なのは、リュウとサイクロップスのペアだろう。ダルシム&ガンビットの炎の中にカードを投げまくるというのもいいかもしれない。


さぁ、リュウ君！私と一緒に敵を撃とう!! はいっ！サイクロップスさん!!



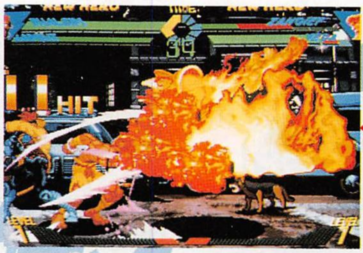
俺たちゃ主人公〜。



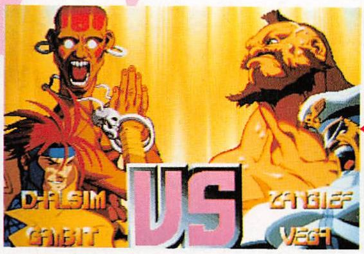
何かいい技名ないかな…メガテイック波動…ううむ。



焼却準備OK。



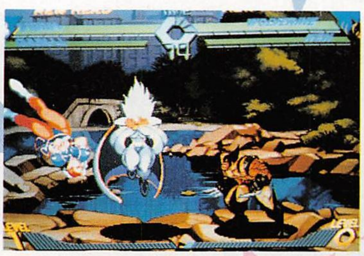
古いカードは焼やしてしまおう。あっ、お札まで燃やしちまったぜ。



ガビーン!!

守りは完璧

これはまさに鉄壁の防御だぁ！と、世界を震撼させるべく結成された2人だ。その2人とは、ストームと春麗だ。この2人のハイパーコンボは360度を完全にカバーできるので、スーパージャンプで


いくわよ！春麗!!



うるせぇ…じゃなかった。ハ〜イ。



う〜む何か鬼気迫るものを感じる。

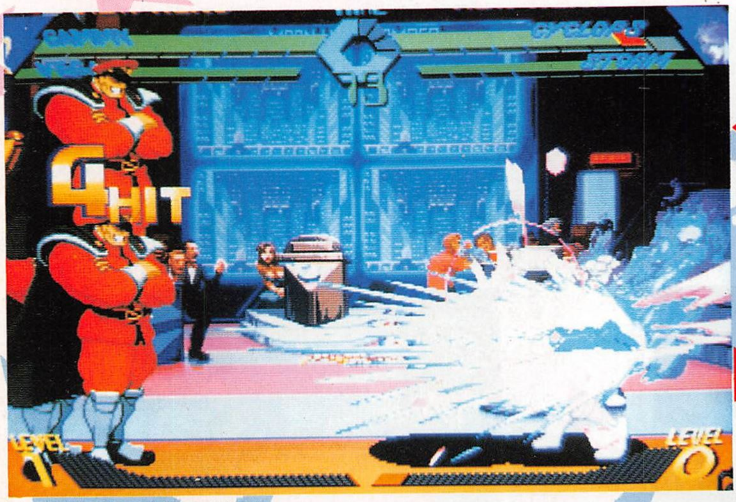
かわされて背後を取られ、そこから反撃されるという心配がまるでない。これ以上守りの堅いペアはいないであろう（飽くまで合体技でね）。

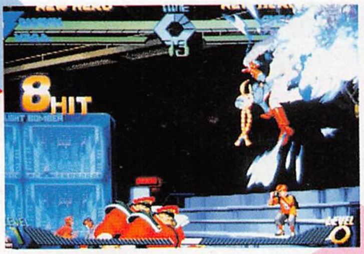
そんな攻撃屁でもねぇ！

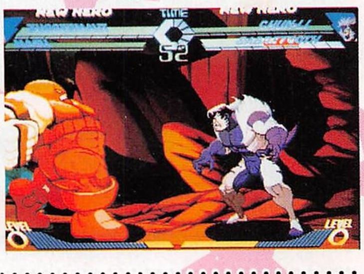
相手の攻撃などひたすら無視し、2人で突っ込めば怖くない精神をもとに手を結んだチームたちだ。もう、突進型のハイパーコンボを2人とも持っていれば、それだけでOK。

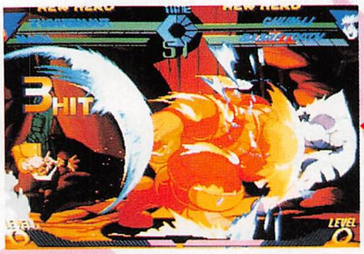
ただ、お互いのスピードがかみ合わないと、1人で暴走する恐れがある。キャミィの


キャミィ！今までの成果を見せてみろ!!


ハッ！ベガ様！まかせてください。

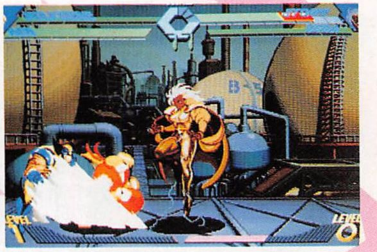

おら～！1人で先にいくなぁ！

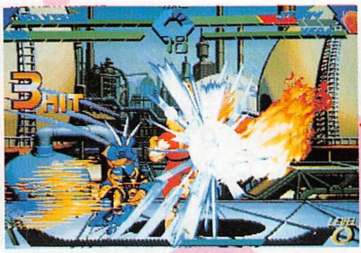

なんだかわかんねぇけど！

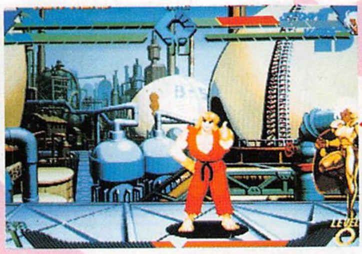

おおおお!!サマソサマソ!!



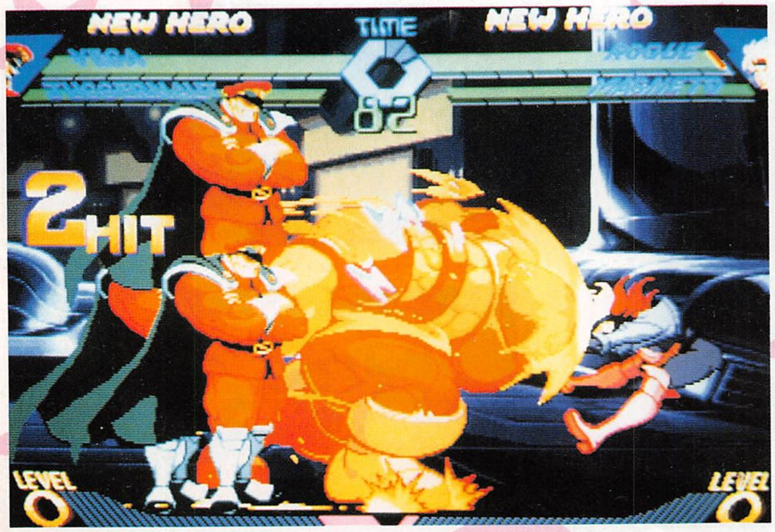
もっと俺に新技をよこせ～!!


オッサンいくぜ！


俺はオッサンじゃねぇ!!


この余韻がたまらんぜ！


いくぞ～脳みそ筋肉!!


なんだと！お前と一緒だというのかぁ？



俺たち割と気が合うかもな。

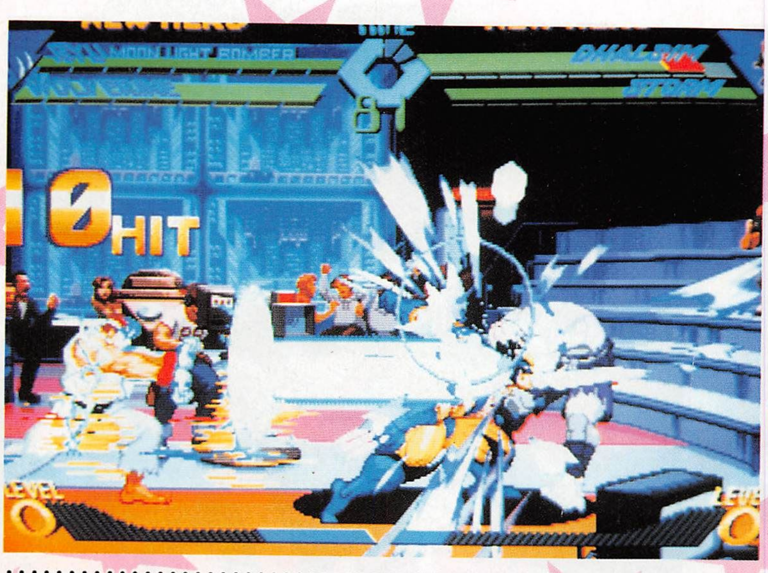
スピンドライブスマッシャー…速いですね。

特攻隊長と補佐官

突進系と飛び道具系の融合型だ。編集部内での例は、リュウ&ジャガーノート、春麗&キャミィ（ちょいと特殊）、ナッシュ&ガンビットなどがある。突進系のキャラを先に出しておけば、ガードされても控えに戻ってくれるので安心だ。飛び道具を撃ったキャラも、後方にいるので反撃を受けにくい。理想適な組み合わせかもしれない。



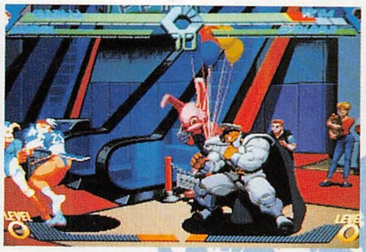
リュウ！しっかり援護を頼むぜ！



おう！まかせろ!!



俺たちってやっぱり最高！



「は〜っ！」「スピドラ〜イブ！」



「気功掌!!」「スマッシャー!!」横と対空はこれでばっちりね。



フッ…少し疲れたわ…



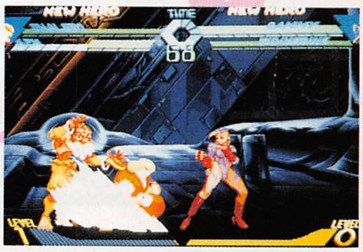
「……」「……」



「……」「……」



ズドドドドドドド!!



いくぜダル公！「……」



この火力たまらないぜ！また俺と組もうぜ!!



「……」

これは哀しい

セイバートゥースのバーサーカークローXは、1人だと、4ヒット技。セイバートゥースがいる合体技では、バーサーカークローXではなく、普通のバーサーカークローが出るのである。セイバートゥースが相棒の場合は、あまり合体技は使わないほうがいいかもしれない。



わっはっはっはぁ!!出番だぜセイバー!!



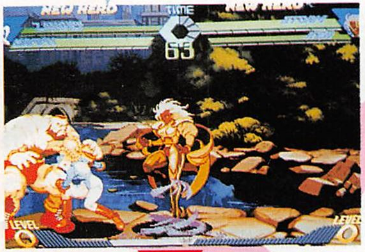
あつ…俺の獲物…。



俺は一体何しに出て来たんだ…。

ああ、ザンギエフ

全キャラの中で、唯一合体技でハイパーコンボを出せないのが、このザンギエフだ。彼の場合はダブルラリアットなのだ。ザンギエフを控えにもってきてしまうと、相棒の出すハイパーコンボに追いつけずに、登場して終わってしまうことが多い（画面を背にしていて相手が近くにいれば別だ。ゆえに、ザンギエフは先に出しておいてから合体技を出したほうがいいだろう。



「スピンドラーイブ!」「おっ!」



「スマッシャー!!」「俺の出番だぁ～!!あ…」



俺もうヤダ！セイバトゥースと組む!!

対戦心得

友情パワー炸裂!
Xvs.S 4Pへの道

担当：C・LAN

夢の競演…1人で2キャラを操作するのがこのゲームの大きな特徴だ。しかし、それでは物足りない君に、新たな遊び方を提供する。

対戦黎明期離脱

えー、あー、季節は秋。冬の前ですな。っていうか夏の次という感じですかな。

そんなわけで、今回の「現場だより」では、ちょい風変わりで、思わず「ウププ…」というくらい面白いX-MEN VSストリートファイターの粋な遊び方を紹介いたしましょう。

斬新!! 2ON2システム

対戦格闘ゲームは、振り返ること4年前、ストⅡダッシュの頃から向かい合って対戦する「対戦台」が主流である。

対戦台は1枚の基板を2つの筐体に使っているわけだが、大抵の筐体には2つのスタートボタン、2つのレバー…つまり2人分のコンパネが用意されている。しかし実際対戦するときは、このうち1つしか使用されていないわけだ。

残った1つ（多くの場合は2P側）は遊んでいるか、レバーとボタンを取り外してあるかしてあるのが普通だ。



いわゆる普通の対戦模様。うん、至って普通だね。

こいつはもったいねー、というわけで生まれたのが「2ON2システム」だ。なーに、やり方は簡単至極。片方の筐体に同じコンパネを2つ取り付けてしまうのだ。1P筐体に1P用コンパネ×2、2P筐体に2P用コンパネ×2、これで準備完了だ。

そう、これで2対2の闘いの準備は整った。余ったスタートボタンを「大P＋大K」にでもしてバトンタッチ用にすればいうことなし。愛の2P大攻略（古いって）の始まりだ。



こんなボタンを搭載している店も。大P＋大Kボタンね。

戦慄!! 2ON2システムがもたらす恐怖

このシステムにも問題がないわけではない。2ON2システムは1チームを2人で操作することを前提に構想されたものだ。

1人でプレイする場合、

●勢い余って2P側（筐体ではなく）のレバーを触ってしまう

●小僧らが寄ってきて2P側を操作されてしまう

●相棒にいたずらされてしまう

といった問題点も山積している。しかしその多くがこの筐体で、1人で対戦した場合の弊害であることを考えると、ある1つのことさえ克服できれば一気に問題は解決でもう万々歳でさあ、という事態が待っている。

それはつまり、「信頼できる相棒を探す」ということだ。

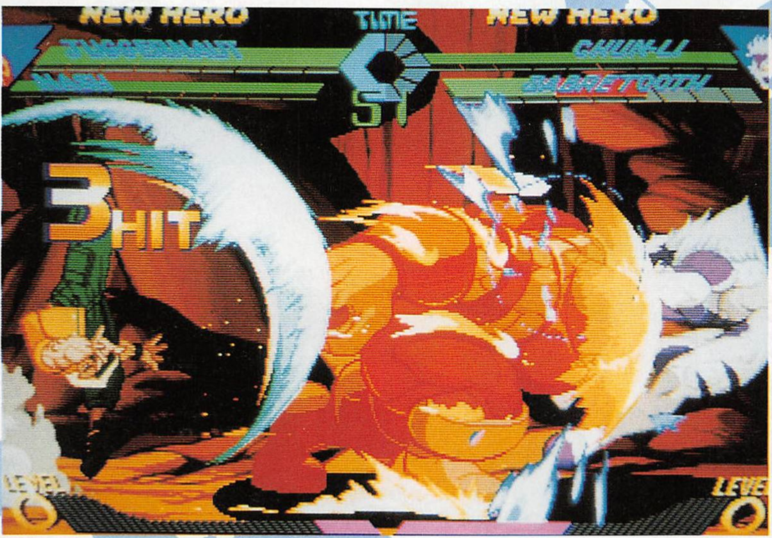
この2ON2システムで対戦すればこそヴァリアブルアタックやヴァリアブルコンビネーションも真価を発揮するというもの。手の開いているプレイヤーによるエール、相手への挑発などのパフォーマンスもバッチリだ。オペレーター各位、どうですかご一考してみるというのは。



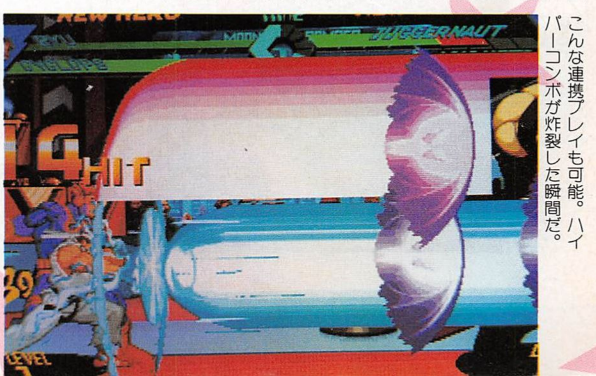
これだよこれ。2ON2システム。う〜ん、いいかんじ。



最悪!!怒りをこらえろ。この筐体は1人プレイは不向きだ。



2ON2システムなればこそのヴァリアブルコンボ。



こんな連携プレイも可能。ハイパーコンボが炸裂した瞬間だ。

迷わず狙っていこう

ふっとび＆追い打ち

与えられるときに与えておかないと大変なことになるこの世界。チャンスはどこに!?

担当：KAL

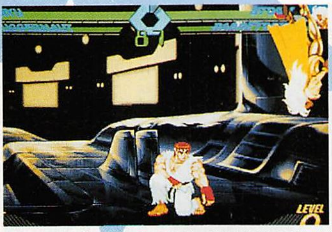
派手な攻撃、派手な連続技。X-MEN VS STREET FIGHTERの世界はダメージを与えていくこと自体が楽しい。

しかし従来の格闘ゲームのようにジャンプ攻撃やダッシュ攻撃からしかダメージを与えるチャンスがないのか？

答えはNO！このゲームは実にさまざまな局面でダメージを与えていくことができる。よく見ていれば、チャンスはすぐそこにあるのだ。

投げたあと転ばせたあとは追い打ち

このゲームは、「やられポーズ」のキャラにさらに攻撃を加えることができる。この場合のやられポーズとは、投げのあとやダウンする必殺技を当てたあと、足払いで転ばせたあとに「のびている」グラフィックのこと。この状態のキャラにはさらに攻撃がヒットするので、連続技やハイパーコンボのチャンスとなる。具体的な追い打ち例として何を使えばいいのかは、各キャラ毎に違ってくるが、ここでは代表的でわかりやすいものから説明していこう。

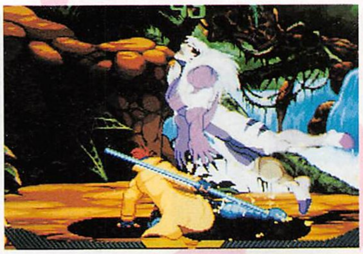

こ～んなポーズであれば、追い打ち可能だ。

入門編 大足払い→必殺技

大足払いで相手キャラを転ばせて、ダウンしているところへ必殺技を当てていく。

基本的には大足払いにキャンセルをかけていくが、なかにはすぐに必殺技を出すと空振りしてしまう例などもある。このようなときは遅目にキャンセルをかけるか、キャンセル無しで大足払いのあとに出すといい。

この追い打ちは狙える場面が多くお手軽だが、「ダウン回避」をされると入らないことが多いので注意が必要だ。

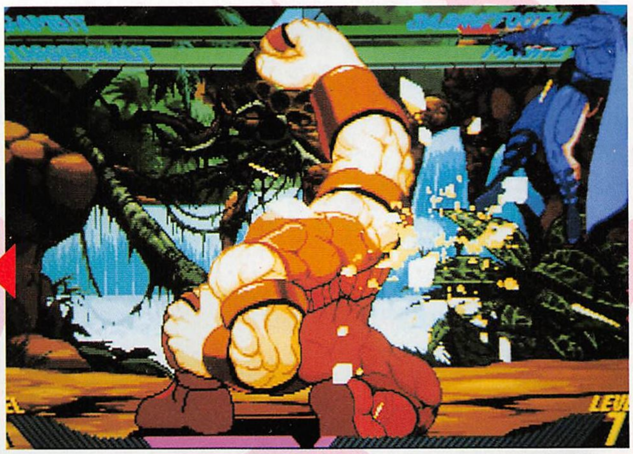

大足払いで転ばせて…、


遅目にコマンドを入力してキャンセル大ケイジャンスラッシュで追い打ち。

中級編 投げ→必殺技 投げ→エリアルレイブ

投げのあと、すぐ動けるようになるキャラは、投げられた相手キャラが近くにいるかどうかに注目しよう。

もし相手キャラが近くでやられポーズのままいるなら、即座に追い打ちだ。エリアルレイヴの強いキャラなら浮かせ技を当てて、必殺技・ハイパーコンボが強いキャラは直接これを当てていこう。


投げて～、


ヘッドクラッシュ!!

実践編 必殺技・ふっとばし技からの追い打ち

普通は、通常技からキャンセルして必殺技につなげば、そこで連続技は終わりだ。

しかし中には相手キャラがやられポーズの間に動けるようになる程、硬直が短い必殺技もあり、この場合、「必殺技ヒット→追い打ち」が可能となる。

実際にどの必殺技がこれに該当するのかは、各キャラ、各必殺技ごとに調べていく必要があるが、基本的には足払いで転ばせたときや投げたあとなどと同じだ。


このあとに追い打ちして連続技に。

ぶっ飛ばし技～というのは、こういう種類の技があるわけではなく、常に遠くへ吹き飛ばしてしまう通常技からも、キャンセル飛び道具等が入るぞ、ということを説明したものだ。

普段はとても入らなそうでも、相手を画面端に追い詰めていれば連続技になる、という例もあるので探してみよう。


こんなに吹っ飛ばしてしまう技でも、端なら連続技になったりする。

絶対に覚えよう!

回避・防衛手段

一瞬のスキが死を呼ぶX-MENvsSTREET FIGHTERの世界、少しでも被害を減らすにはどうしたらいい?

担当:KAL

ここでは、連続技や追い打ちと対を成す重要なシステム、投げ抜け、受け身、ダウン回避等について解説していこう。知らないで無駄にダメージを受けていた人も、これを読めば軽減率UPまちがいなしだ。

追い打ちを回避するには?

X-MEN VS STREET FIGHTER特有のシステムを利用した攻撃である追い打ち。これには、
①ダウンへの追い打ち
②投げからの追い打ち
の主に2種類ある。

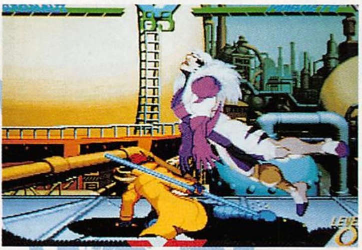
お手軽で利用回数が多い①の追い打ちは、足払いで転ばせたところへ必殺技、というパターンと、必殺技を当てたあとに、さらに通常技や必殺技で攻撃を加えていくパターンとに分かれる。

まずは最も多く使われる「足払いで転ばせてからの追いうち」を回避する方法を解説しよう。

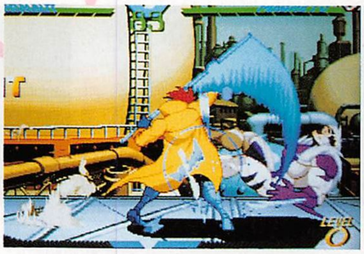
このゲームは〝ダウン状態〟になった瞬間から「ダウン回避」のコマンドを受けつけているので、大足払い、スライディングで転ばされたらすぐに⬅⬋⬇+Pを入力すればいい。入力がきちんとしていれば、キャラがダウンすると同時に地面を転がって移動し、その後にくる追い打ちを回避することができる。ただし、**地面に落ちてからのダウン状態への追い打ち**は、これで逃れられるが、キャラがまだ空中にいる間に追い打ちしてくる〝早い追い打ち〟に対しては無効だ。これは逃れる術がない。

実際のところは、転ばされたのを見てから入力するのに相当の反応速度を必要とするので、確実にダウン回避するにはある程度、相手の固め・連続技のパターンを覚えてしまわなければいけない。心の準備さえできていれば、すぐに反応してコマンドを入力することも可能になるはずだ。

①タイプの追い打ちのもう1つのパターンである、必殺技ヒット後の追い打ちについてだが、これは回避できるかできないか、各技によって決まってくる。ポイントになるのはやはり、地面に落ちてからの追い打ちであるか否か。



足払いで転ばされた!



ぼ〜っとしてたら追い打ちされました。痛い。



運か実力か、ダウン回避できたので追い打ちを逃れられました。ほっ。

地面に落ちるタイプであれば、その時点でダウン回避をすればいい。そうではなくて、空中連続ヒット、もしくは特殊な処理で連続技になっているものに関しては、これは回避不能だ。

投げ抜け・受け身は必ず狙え!!

②の投げからの追い打ちについてだが、これは2段階にわたって逃れるチャンスがある。

1段階目は「投げ抜け」、これはほぼ偶然に起こるか、相手が投げにくるということが分かりきっているときに発生する。投げのモーションになった直後に双方が離れ、ダメージはまったく無い。必殺技投げであるセイバートゥースのワイルドファングや、サイクロップスのダッシュ投げ等も抜けられるので覚えておこう。

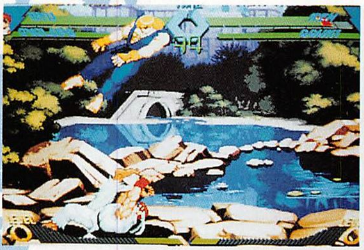
2段階目は、「あ!投げられた!!」と思ってから、意識的に狙っていける「投げ受け身」。

このゲームの投げは、基本的に2段階に分かれてダメージが入っている。前半と、後半だ。このうち前半部分は、投げが成立したら必ず入るようになっており、後半部分は受け身を失敗、もしくは受け身そのものをとろうとしなかった場合に入るようになっている。もちろん、投げ受け身のコマンドが成立すれば、後半部分のダメージは受けずにすむわけだ。

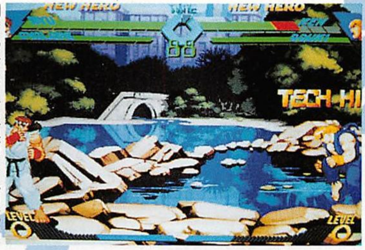
投げ抜けも投げ受け身も、コマンドは➡or⬅+中or大のPかK。つまり投げるときと同じ入力だ。しかし投げ抜けはいいとして、受け身コマンドを入力するタイミングはいつなのか?これが分からないで困っている人も多いだろう。

目安となるのは、体力ゲージを見ていて「後半部分が減ったタイミング」。

例えばリュウのK投げである巴投げは、放り投げで前半、地面に落ちた時点で後半部分のダメージが入っている。ということは、地面に落ちる直前にコマンドを入力してこれがきちんと成立すれば、後半分のダメージは受けずにTECH HITとなるわけだ。



この時点ですでに前半分のダメージが入っている。



叩きつけられる直前に入力成功すれば、後半分のダメージ+追いうちを回避できる。

またサイクロップスの中P投げである上空へのビーム照射は、ビームであぶっている時点で前半、ビーム照射が終わってふっとぶ瞬間が後半部分。つまり、あぶられている時間を覚え、タイミングよくビーム照射が終わる直前にコマンド入力をしなければならない。成功すれば、きちんとTECH HITと表示され、空中で自由になるぞ(もちろん後半分のダメージも受けない)。

ほとんどの投げが、この2タイプのどちらか、地面に叩きつけられた時点で後半ダメージか、逆に地面に叩きつけられる前にすでに後半ダメージが入っているものに属しているので、普段から注意深く体力ゲージを観察しておこう。



この瞬間が後半部分。この直前に入力が必要。

特に地面に叩きつけるタイプの投げは、ダウン回避することによって「追い打ち」を逃れることはできるが、これでは投げのダメージを受けきってしまうのでもったいない。きちんと投げ受け身をすれば後半部分のダメージも、追いうちも両方回避できるのだ。

これは重要だぞ。余裕があれば投げられた瞬間にダウン回避コマンド→次に受け身を入力して、もし受け身を失敗してもダウン回避になるようにしておくと安心だ。ただしダウン回避で転がったところを投げる、という戦法も存在するのでこれには注意。

力を合わせて戦おうぜ!

友情パワーキャラチェンジ法

何も考えずに交代してたんじゃ効率悪すぎ。お互いの役割を果たして交代してこそ、真のタッグバトラーだ。

担当：石井ぜんじ

ゲージをよく見て早めに交代

前回紹介したように、パートナーを交代することによって、ゲージの赤い部分は体力が回復していく。だから、**体力ゲージの赤いバーが長くなってきたら**、交代するのは非常に重要である。

だから、何はともあれ、**自分の体力ゲージを常に見るクセをつける**のは非常に大事である。交代しないで1キャラ倒されてしまうと、体力的に大きくソンをすることになるからだ。

また、後述するように、交代することが読まれているとガードされ、反撃をくらいやすい。交代は、状況によってかなりのリスクを伴う。そこで、追い込まれてから交代するのではなく、早目に、余裕を持って交代するのが望ましい。反撃されにくい、有利な状況のときに交代しておこう。

だが、体力回復のためだけに交代は存在するわけではない。実は、タッグを組んだ場合、お互いの役割を考え、意識して闘ったほうがよいことがわかってきた。まず先発の役割が終わったらすかさず交代、また控えに回ったキャラが体力を回復し出番が来たら交代するのだ。



こんなときはとりあえず交代だ。本当はもっと早く代えたい。

ではその役割、交代時期とは何なのか。それは、1人のキャラがハイパーコンボのゲージを共有しているところから生まれてくる。

パートナーの役割を考えて交代する

2人のキャラを選んだ場合、ゲージをどちらのハイパーコンボで使うかがまず重要である。隙のある技は反撃されやすいので使いにくいし、出の遅いハイパーコンボも当てづらい。

2人のハイパーコンボを比べれば、どちらのハイパーコンボをメインに使っていくかはおのずと明らかになってくる。メインに使っていきたいハイパーコンボを持っているキャラを、**放出系**キャラと呼ぼう。

一方、ハイパーコンボは使いづらいか、あまり威力はないがゲージをためやすいキャラがいる。こちらを、**稼ぎ系**キャラと呼ぼう。主導権を握りやすいキャラもこれらの部類に属する。

単純に言えば、**稼ぎ系キャラでゲージをためこみ、ゲージがたまったら放出系キャラでハイパーコンボを狙う。**これが一番わかりやすい役割分担であると言える。この役割分担を行うために、交代していくのだ。


まず、ゲージを稼げるキャラでヒット&アウェイでためまくる。


ゲージがたまったところでハイ出番ですよ。



うぉ～う、ファイナル・アトミック・バスター～


とりあえず役目は果たした、ごくろうさん。

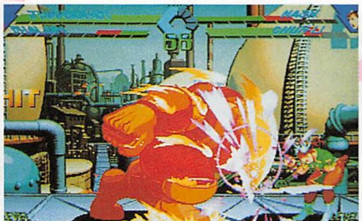
最初に主導権を握れるキャラでゲージをためながら、ダメージをくらわないように戦っていく。そして、2～3ゲージためたらすぐ交代。放出系のキャラで一発を狙う。くらいすぎたり、ゲージがなくなったら交代、再びゲージをためていくのである。

実際には、ここまで単純でないこともある。稼ぎもハイパーコンボも使えるキャラがいたりするからである。そのあたりを、具体的に見ていこう。

○放出系・逆転性の強いキャラ

これは、ザンギエフ・ジャガーノートが典型。この2人は、ゲージをためるのには相当辛く、攻めていくにもリスクが伴う。だが、ハイパーコンボは超強力なので、ゲージがたまったら出撃。なくなったら、体力回復のため交代して、できるだけ長く生かしておこう。

更にわかりやすいグループである。パートナーと共に体力が少なくなったら、体力差が開いていたら残しておき、接戦だったら見捨てても良し。


ジャガノートは逆転性充分。長く生かしておきたい。

○放出系・隙のないハイパーコンボを持っているキャラ

春麗・ガイル、ナッシュ・ローグなど。これらのキャラは稼ぎ能力はあまりないが、ハイパーコンボを気軽に出せるという利点がある。稼ぎキャラと組ませた場合はハイパーコンボをバリバリ使っていける。

これらのキャラは、必ずハイパーコンボをヒットさせようと、じっくり戦う必要はない。むしろ、通常のバリバリ攻めこむ中に、どんどんハイパーコンボを混ぜていく。稼ぎキャラの性能がいいほど、ハイパーコンボが多く使え、これらのキャラの強さがUPするのである。

逆に、放出系のキャラと組ませると、意外に強さを引き出せなくなる。

○稼ぎ系キャラ

ガンビット・マグニートーなど。一気に攻め落とす能力には欠けるが、ゲージため係には最適である。相手キャラの強さを引き出す能力を持っていると言える。

逆に、彼ら一人が生き残ってしまった場合、生き残る分



ひたすら中足払い→ソニックブレイクを出しまくる。使いやったらわりとすぐ交代。


あぶない！ファイナルアトミックだ！


すぐ交代。これで脱出だヘイ。

にはいいが、逆転性に欠ける。一人じゃ今イチ、他キャラと組ませてこそなのだ。

○稼ぎ&放出どっちもOKキャラ

リュウ・サイクロプスなど。もともとの性能がバランスがとれているので、お得なキャラクターだ。自給自足OKだが、もちろんいい気になって殺されては意味がない。パートナーが何系なのか考えて戦ってみよう。

このように、ゲージがたまったらハイパーコンボの強力なキャラに交代する。また、ゲージがなくなったら、稼げるキャラに交代するのは、大事な交代ポイントだ。役割を考えて、交代するのがX－MEN VSストリートファイターならではの面白さだぞ。

緊急回避用の交代

その他にも、交代の使いどきはある。例えば、突進系の必殺技、特にファイナルアトミックバスターなどの脱出に有効である。

交代は瞬時に行われ、やられ判定は消える。また、交代時に突っ込んでくる攻撃は、速くて、判定が相当強い。ジャガーノートヘッドクラッシュでさえ、出かかりでなければ一撃で転ばすことができるのだ。

交代で注意しなければいけないのは、ガードされた場合だけである。ガードされた場合、その後に大きな隙ができる。安易に交代していると、非常な危険を招くぞ。

こんなときに反撃されちゃう

交代するときは一気にカッ飛んできてくれるパートナー。スピードも判定も強く、当たれば相手はフッ飛んでくれる。だが、ガードされてしまったらどうだろうか。

ガードされた場合、飛んできたあとポーズをとるが、この間は硬直していて、隙だらけ。相手の攻撃に対して、何もガードできない。**ガードされて、めりこんでしまう**とハイパーコンボや連続技を、入れ放題となってしまう。

まだまだ、街のゲーセンでは交代しまくって、ガンガンぶつかり合っているのを見かける。だが、これはいかに危険なことか、わかっていただけたと思う。

とはいえ、交代したいときはある。交代しないとキャラの生死にかかわるときは、どうやって交代したらいいのか。一番簡単なのは、合体攻撃、ヴァリアブルアタックやヴァリアブルカウンターである。これはゲージを使ってしまうが、確実に交代できる。

だが、ゲージを使わなくても、反撃されにくい交代方法はある。それは、ガードされても相手にめりこまないで、間合が離れた場合だ。なぜ、同じガードされた場合でも、間合が近かったり、遠かったりするのか？

それは、2人の位置関係によって決められる。まず、画面中央の場合を考えてみよう。この場合は実にわかりやすい。交代時の間合が近ければ反撃されるし、遠ければ離れるからほぼ反撃されない。(写真Ⓐ)

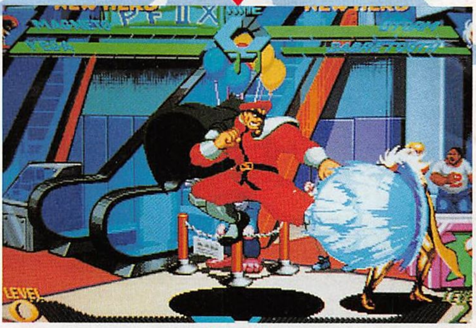
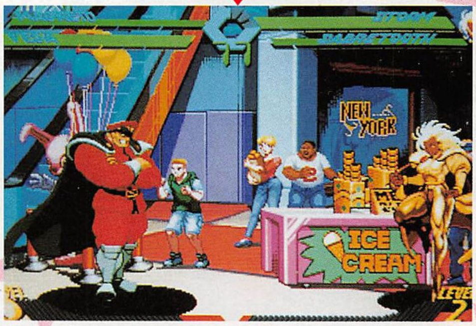
画面の端にいた場合は注意が必要だ。この場合、交代時の間合より、相手側がどこにいるかで変わってくる。

例えば、相手を画面端に追い込んでいた場合。(写真Ⓑ)。このときは、交代時の合間は近いが、低い打点で当たり離れるため、まず反撃はくらわない。

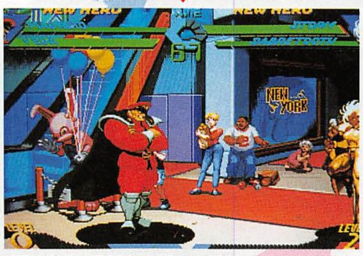
逆に、画面端に追いこまれていたときは最悪。交代して、万一ガードされたら深々とめりこんでしまい、ハイパーコンボ確定。つまり、交代するときは相手にプレッシャーをかけている状況でないと危険というわけだ。

間合を離して確実に交代するには、飛び道具を出してすぐ交代するなどの方法がある。サイクロップスの立大Ⓟキャンセル交代などは、通常技の飛び道具でキャンセルがかかるので理想的。

その他、安全な交代方法で、忘れてはならないのが相手がスーパージャンプしたときだ。このときは問題なく交代できる。もちろん、相手を必殺技や足払いでダウンさせて交代してもいい。確実に反撃を受けないように交代して、2人のパワーを最大限に活用しよう。




(写真Ⓐ)お互いに離れていれば、ガードされても大丈夫。




(写真Ⓑ)一見間合が近くて危険そうだが、追いこんでいればいい。

RYU



今までの戦法を発展させよう リュウ

このゲームの中では一番スタンダード的なキャラ。このキャラからこの世界に入ってみては?

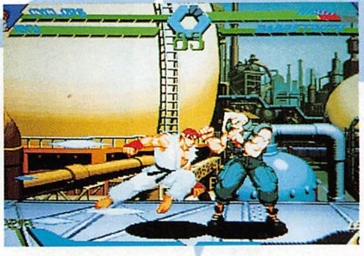
担当：ワイルダーKEI

ストゼロシリーズより操作が忙しいぞ

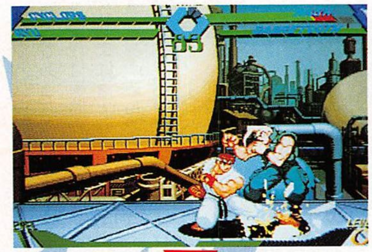
まず、この世界でのリュウが、どういう動きができるかを知っておいたほうがいいだろう。ヴァンパイアハンターにあったチェーンコンボのようなものがあり、リュウの場合は、6つのボタンをフルに活用することができるのだ。要するにボタンを小気味よく押すことによって、小P→小K→中P→中K→大P→大Kと出すことが可能だ。これをしゃがみ攻撃におき換えても構わない。

しかし、いくらタイミングよくボタンを押しても、相手との間合いは次第に離れてしまい、通常技が空振りしてしまう。そこで、ダッシュの勢い(ベクトル理論)を利用するのである。それでも6つ全部つながるわけではないが、普通に技を出すよりはつながる。例えば、ダッシュ小足払い→しゃがみ中P→中足払い→大足払い or 大波動拳といった具合だ。

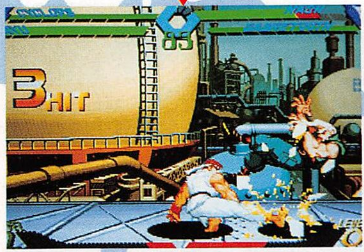
今までリュウをプレイしていた人は、ジャンプ大P→中足払い→波動拳と、どうもつなげがち。別にこれはこれで闘えるが、このゲームでは常に相手も動き回っており、通常ジャンプ攻撃で相手を捕らえるのは難しい。それゆえに、ダッシュ攻撃が重要になってくる。できるようにしておくといいだろう。



ダッシュから。



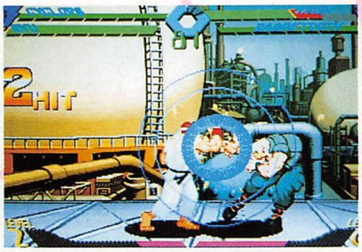
小足払いで入り、



大足払いでフィニッシュ。

ストゼラス…?

マーヴルスーパーヒーローズをやっていた人ならわかると思うが、相手を空中に打ち上げて、空中で通常技を多段ヒットさせる「エリアルレイヴ」という技が存在する。リュウが相手を浮かせる場合は、しゃがみ大Pを使用する。相手にしゃがみ大Pをヒットさせることができたらすぐにレバーを上に入れて、相手を追い駆ける。追いついたら、小P→小K→中P→中K→大Pとタイミングよくボタンを押してみよう。中Kの部分を、竜巻旋風脚や真空波動拳にしてもいい。エリアルレイヴは、慣れてしまえば簡単だ。空中で、相手を拾うタイミングさえ覚えてしまえば大丈夫だぞ。



しゃがみ大Pで高い高～い。



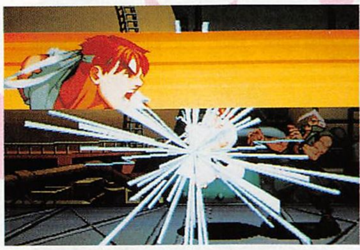
で、小Pから入る。

旋風脚の利用価値高し

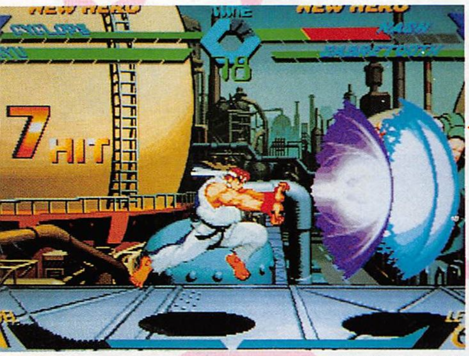
ゼロシリーズでは、相手の足払いをかわしつつ近づくための手段として使われていたレバー入れの中キック。今回でもそれは健在だ。何とこの世界では、キャンセルをかけて必殺技を出すことができるのだ。もちろん、出せる必殺技は空中で出せるものに限る。このことによって、ダッシュ小足払い→波動拳 or 竜巻旋風脚 or 真空波動拳なんてこともできるのだ。こんな感じでいろいろと面白いぞ。



旋風脚にキャンセルをかけて、



ピカーン!



チュドドドドドド!!

空中波動は低空で撃とう

空中波動拳は、使い方次第で相手を牽制できる便利な技。

しかし、あまりにも高い位置で撃ち続けてしまうと、地上で移動されてしまい、下から攻撃を受ける危険がある。ゆえに、なるべく低空で撃つようにしよう。とは言っても、地上すれすれで撃たなくてもいいぞ。ちなみに、昇龍拳の上昇中は無敵だ。



うっ！下から何かきそう…。



その名はキラービー キャミィ

地上戦もいいけど空中戦をするのなら、新技キャノンストライクがポイント。でもやっぱり決め手はエリアルかな(苦しい)。

キャミ研空中戦担当：ギィ

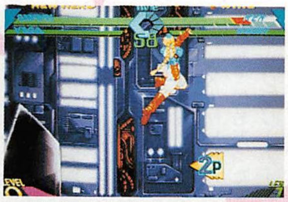
空中戦を中心としたM・S・H・的闘い方と地上戦を中心としたストリートファイター的闘い方。意外と幅広い闘いが可能なことが判明してきたキャミィ。今回は空中戦を中心に話を進めていこう。

蜂のように刺せ！

空中から急降下蹴りを放つ新技キャノンストライク。しゃがみガード可能でガードされると確実に反撃を受けるなど一見使えないように見えるが、非常に強力な「めくり技」として使えるのだ。

最も簡単で最も効果を発揮するのが、「相手の真上付近から小キャノンストライク」。

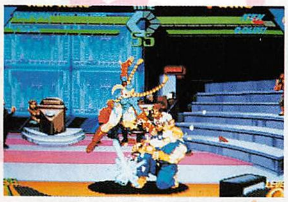
跳び越えてしまった場合も、セルフディレクションで相手方向に出てからさらにめくってくれるので、撹乱にはもってこいだ。



相手の頭上付近から、キャノンストライクを出すと、



こんな感じでめくりでヒット。跳び越し＋めくりだとさらに強力。



しゃがみガード不可の昇り中（小）パンチを当て、保険でチェーンをつなげておき、



（空）キャンセル（めくり）キャノンストライク！

ちなみに相手が画面端でもめくることが可能だ。

キャノンストライクのもう1つの用途が飛び道具や足払い、地上対空技などに「見てから合わせる」というもの。

もちろんなんの下準備もなしに反応するのは無理。2段ジャンプ等を駆使して狙え。



良く跳ぶ相手には生エリアルも狙っていこう。

エリアルへの布石あれこれ

エリアルレイヴはもう決められるようになったかな？もう一度おさらいしておくと、近距離立ち大K→垂直SJ小P→小K→中P→中K→キャンセル大キャノンドリル、というのがキャミィの基本のエリアルレイヴ。

前回はジャンプ攻撃（ジャンプ中P→大K）から、または直接、ダッシュ中足払い→近立ち大Kから決める、といった方法を紹介したが、他にも決めるチャンスは多いぞ。

●対空から

空中の相手に対して近距離立ち中Pのアッパーを当て、チェーンから近距離立ち大Kにつなぎ、浮かせてエリアルを決める。この場合、相手は通常より高く浮くので、非常にエリアルが決めやすくなっているぞ。



相手の真下に入って早出し気味のアッパーで落とし、



チェーンで近距離立ち大Kへ。楽々エリアルだ。

●ガードから

ガード後、密着で硬直しているような技には迷わず近距離立ち大Kからのエリアルを決めよう。多少間合いが離れている場合はやはり、ダッシュ中足払い→立ち大Kだ。



こういう技には地上のコンボは狙わず、直接近距離立ち大Kを狙え。

●追い打ちから

キャミィには今のところ空中で追い打ちできる技が存在しないので、ダウン状態の相手を、ダッシュ中足払い→近距離立ち大Kで拾ってからというものになる。

このため、受け身やダウン回避によって回避される可能性はあるが、リスクはほとんどないので狙って損はないぞ。

ダッシュ中足払い→近距離立ち大Kからのエリアルが追い打ちになる技は以下の技。

●フーリガンスープレックス

大P、中Pボタンによる投げ。ただし画面端限定だ。

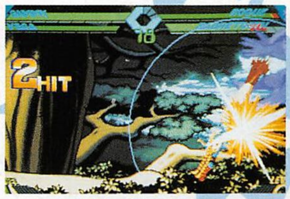
●C・S・P・

フーリガンコンビネーションからの投げのうち、低空でボタンを押したときのもの。

これもまた画面端近く限定。

●S・D・S・（ハイパーコンボ）

画面中央付近からでもほぼ確実に画面端まで持っていけるため、実用度は最も高いかも。隙あらばダッシュ中足S・D・Sを狙っていこう。



ただでさえ痛いS.D.S.から、エリアルが。重いキャラには入らないけどね。

それいけ！突撃！殺人蜂！

ホーミング能力が限定されているため、外すことが多く、ガードされると反撃確定のハイパーコンボ、キラービーアサルト。しかし、性質を理解すれば非常に強力なハイパーコンボになってくれるぞ。

非常に外しやすい条件、つまる使ってはいけないときは以下のようなときだ。

●相手が画面内にいないとき
●相手と密着または真上／真下
●ダッシュ、突進技

このようなときは、見当違いの方向に突進して隙だらけで落ちてくることになる。

では、どんなときが狙いどころかというとズバリ、飛び道具、またはハイパーコンボに合わせるのが狙いだ。

入力した瞬間から、相手にヒットするまで、または外れるまでは完全無敵。たとえメガオプティックブラストなどを重ねられていたとしても、入力さえ完成していれば決めることができる。見てから間に合うものも少なくはないぞ。



完全無敵！後出しOK！常に神経を研ぎ澄ましておけ！

CYCLOPS



とことん待ちに強い サイクロップス

飛び道具、スキの無い打撃技、ダッシュ投げと完璧な布陣で、待ちをくずせるのが最大の強みだ。

担当：KAL

サイクロップス（以下、サイク）には、→→＋大P大K同時押しで出るダッシュ投げという投げ系必殺技がある。これはX-MEN（ゲームのやつね）にもあったフラングネックブリーカードロップとほぼ同じもの。当然投げなのでガードしようとしている相手に非常に有効で、この技と各種打撃系必殺技を気付かれないように交互に出していくのが、今回の基本攻撃法となる。

ダッシュ投げヒット後の追い打ちについて

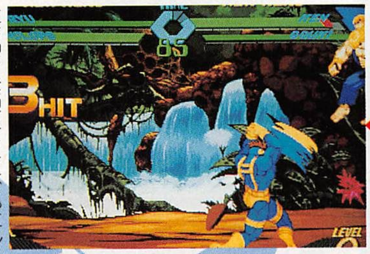
ではまずダッシュ投げが決まったあとの追い打ちについて説明してしまおう。

ダッシュ投げ後は相手キャラが浮くので、そこへ攻撃を加えることができる。これは連続技になるものとならないものとに分かれるが、次に何を出したかによって変わってくる。

ゲージが無いうちは浮かせ技を当ててエリアルレイヴにつなぐのがいい。軽くて高く跳ねるキャラには、落ちてくるところへ直接立ち中Pを当て、エリアルへ。重くてすぐ落ちてきてしまうキャラには、地面に落ちた瞬間を狙って小足払い→立ち中Pで浮かすのが有効だが、これはダウン回避で逃げられる可能性がある。



ダッシュ投げのあと。相手が落ちたところへ小足払い……、



立ち中Pを当ててここからエリアル。

画面の中央付近で投げて相手キャラと大きく離れてしまった場合は、小オプティックブラストか伏せオプティックがヒットするぞ。

端だろうが中央だろうがダッシュ投げが入れば確実に大ダメージを奪えるのが、ハイパーコンボのメガオプティックブラスト。ダッシュ投げの硬直が解けたらすぐ出そう。

ちなみにサイクのエリアルレイヴは、立ち中Pで浮かせたあとすぐ跳んで、小Pから順番に大Kまで6個押ししていけばいい。ゲージがあればJ中Kにキャンセルをかけてスーパーオプティックにつなぐことも可能だ。

ダッシュ投げへの布石

ダッシュ投げは、少し離れたところからしゃがみ大Pキャンセル、接近戦での固めから小足払い→立ち中Kキャンセル等で出していくわけだが、こればっかり繰り返していてはバレてしまう。ところが都合のいいことにサイクには固めに使える打撃系必殺技が2つもあるので、途中までは同じ通常技をチェーンで出していって、次にダッシュ投げとどちらを出すかで読まれにくくすることができるのだ。

このときキャンセルで使う打撃系必殺技とは、↓↙←＋K（竜巻旋風脚コマンド）のサイクロンキックか、→→＋小P小K同時押しで出るラピッドパンチ（X-MEN時の必殺技で、ボタンを連打することで打撃を出しながら前進する）のような技の2つ。ビームは中間距離より近くでガードされると反撃を受けるので使わないほうがいい。



小足払い→立ち中Kときて、さ〜て次に何を出そうかな。



サイクロンキックかな。



やっぱダッシュ投げかな。

サイクロンキックは足払いをスカすことができ、威力が高い。ただしラッシュはここでいったん終わってしまう。

ラピッドパンチ（仮）は、ボタンを押した回数によって打撃回数をコントロールでき、スキも少ないのでラッシュを続行できる。しかし威力は低めだ。おすすめはラピッドで、回数を変化させて再度小技チェーンからダッシュ投げ、再びラピッドorサイクロンキックとしばらくサイクの時間を堪能するのに最適だ。ときおり浮かせ技を混ぜていくのもいいが、ダッシュ投げを決めるのが当面の課題なので、ラッシュ続行を重視しよう。



分かりにくいかもしれないが、これがラピッドパンチ（仮）。

普段の立ち回りについて

遠距離時は小オプと中オプ（立って撃つやつ）を出して牽制するのがいい。中オプはジャンプ防止になるので、1回当たったら続けて小オプなどを出していくといい。

その後だが、そのままビームを連発してもいいのだが守りきれるものでもなく、いずれ接近戦になる。

ビームを見せると大抵相手は跳んでくるので（そう、ビームはジャンプ誘い技だ）、中間距離になったら空対空のジャンプ大Pを昇りで出してみよう。レバーを下に入れなければ、横に手を突き出す大Pが出るはずだ。これが空対空では強い。大Pが当たったら急いで大K→キャンセルビームで空中3段の完成だ。はじめの大Pがガードされたら、下にいくまで待って時間差で大Kを出し、地上のラッシュにつなげるのが理想。



空対空で滅法強い、ジャンプ大P。レバーは入れないぞ。

ジャンプを誘ったときのもう一つの選択肢が、ダッシュで走って相手キャラの下をくぐり、着地を狙ってダッシュ投げ、もしくはチェーンからのラッシュ。ライジングアッパーカットは、威力が高く連続技向きではあるが、無敵技ではないので対空技に使うのはよそう。

普通に、攻撃の目的で跳びこむときは、レバー下入れ大Pを第1打に、続けて大K（レバー入れない）を第2打に据えた2段構えでいこう。これをときどき小Pからの3段にしたり大P1発ですぐ着地して小足払いにつないだりすれば、ガードを惑わせられる。

それから、攻撃時は、なるべくダッシュを多用しよう。ダッシュジャンプ、着地でダッシュ、フェイントでバックダッシュ、ダッシュしゃがみ大P→ダッシュ投げ、だ。

MAGNETO



磁力パワー早くも全開!!
マグニートー

ハイパーコンボとハイパーグラビテーション。2大ハイパーで敵を瞬殺せよ。

担当：DS1

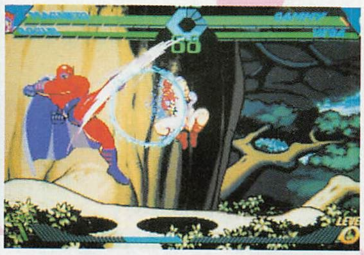
通常技にはまずキャンセル

マグニートーをプレイヤーキャラとして使うことを考えた場合、注意してもらいたいのが、通常技の硬直の長さである。

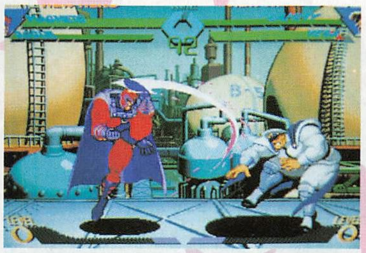
どの通常技を使い、どの技にキャンセルをかけていくのか覚えておかないと、硬直に反撃を受けまくってしまう。

まず、対空技として役立つのが立ち大キックの2段技である。これにキャンセルでハイパーグラビテーションを出していけば、立ち大キックが当たれば吹っとび、ガードされてもハイパーグラビテーションでさらに牽制できる。

地上ダッシュでは、中キック→E・Mディスラプター、大パンチ→E・Mディスラプターが有効だ。ダッシュでめり込まなければ反撃も受けない。中キック→ハイパーグラビテーションは連続技では無いが、使いやすい連携だろう。



ガードされても…。キャンセルグラビテーションで反撃を防ぐ。



リーチのある立ち中キックは特に使える。

ダッシュで敵にまとわりつけ

高機動なダッシュ攻撃が売りのマグニートーだが、スーパージャンプと空中ダッシュを使えば、さらなる高機動攻撃が約束される。

例としては、スーパージャンプですぐ斜め下に空中ダッシュし、敵の後ろから強襲する戦法が挙げられる。空中ダッシュをボタンで行えば、より素早い上空からの攻撃が実現するはずだ。



スーパージャンプ後すぐにレバー下、Ⓟ3つ同時押し。



裏に周り、大Ⓟで跳び込む。

マグニートーの移動は、すべてダッシュかスーパージャンプで行うと言っても、いいすぎではない。

いつでも気分はハイパーコンボ

「X-MEN VS SF」では、ハイパーコンボをいかにして当てるかが重要になってくる。ハイパーグラビテーション、または投げの後はマグニートーにとって最大のチャンス。ゲージがあるなら即ハイパーコンボだ。

ただし状況によっては、ハイパーコンボを使い分ける必要も生じる。それを説明しよう。

●ハイパーグラビテーション後の追い打ち

基本的に画面端の相手には、ショックウェーブが有効ではないので、画面中央でない限りテンペストを狙う。

ゲージが無いならエリアルレイブだ。

●投げの後の追い打ち

投げの後はレバーを斜め上に入力していること。普通に投げただけでは追い打ちできない。

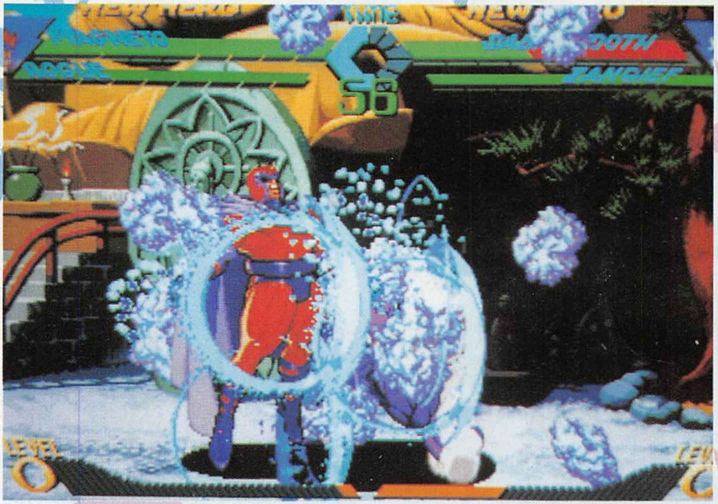
画面端に投げた時は、ダッシュで接近してテンペスト。

中央の時は、敵の落下にハイパーグラビテーションを当てて引き戻し、ショックウェーブを当てる。

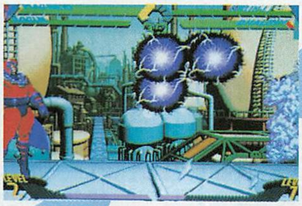
ゲージのない場合は、同じくエリアルを狙おう。



投げ→キャラチエンジ→ハイパーコンボも、有効な連携だ。



密着テンペストは削りでも高威力。



軽いキャラにはグラビテーションが当たらない場合アリ。

健在エリアルレイブ投げ

難度は高めだが、エリアルレイブ中に投げを決めることができる。

実戦での有効性がどれほどのものかは、現時点では判然としない。応用ができそうな技なのだが…。



非常に決めにくくなったエリアル投げ。極められるか?

いよいよ攻略も本格化!!でもその前に…

Virtua Fighter 3

©SEGA 1996

全キャラ新技公開はもちろんのこと、そろそろ深まった攻略にも手を付け始めたい今日この頃。

マグネットコーティングしとけ! 起き上がりってなんや?

起き上がりを制するものはバーチャを制する?!まずは入門編。

担当：ボボしじみ

サルでもわかる起き上がり その1 とりあえず起きよう

VFシリーズおいて起き上がりに関する知識の有無は対戦していく上で必要不可欠といえる。そして3でもそれは変わらず、前作以上に奥の深いものとなっている。起き上がりとは通常、相手のダウン攻撃を回避するために行うことだが、その他に相手と距離をとりたい時や、リング際に追い込まれた時といった場合にも役立つ。

VF3の起き上がりはキャラクターやその時の条件によって数多くのパターンをもつが、力そのものは以下の5つの方法で行う。

●その場起き上がり（何もしない）

●横転起き上がり（Ⓖボタン連打）

●前転が起き上がり（相手方向にレバー入力）

●後転起き上がり（相手反対方向にレバー入力）

●ヘッドスプリング（Ⓔボタン連打）

《横転起き上がりはレバーを⬇に入力しながらⒼボタンを連打することにより手前に転がることができる。⬇以外は常に奥へ転がるようになっているのでリングアウトのあるステージでは注意が必要》

各起き上がりには（ヘッドスプリングを除く）そのモーションが出た後にⓀを連打することで中段攻撃を、⬇に入力したままでⓀを連打することで下段攻撃を出すことができる。

サルでもわかる起き上がり その2 死に者狂いであがけ!

ダウン状態というのは非常に危険で早く起き上がらないとダウン攻撃やダウン投げで余計なダメージをくらってしまう。そうならないためにはしっかり回復して正確な起き上がりを心がけたい。回復方法はレバーとボタン（Ⓖ、Ⓟ、Ⓚ、Ⓕ）で行う。簡単にいえばレバー回しとボタン連打でOK! ただし、ダウンさせられた時のダメージによって回復の時間が違うので注意しよう。過剰にその操作を行うと、思わぬ起き上がりがでてしまい下手すりゃリングアウトなんてことにもなるので、連打で回復して「そろそろ起きるかな」と思ったら各起き上がりの入力（連打でよい）をするのがいいだろう。その場置きは何もしないと書いたがその他の起き上がりコマンド以外、つまり⇧、⇩、Ⓟボタンならどこを入力してもかまわないぞ。

サルでもわかる起き上がり その3 起き攻めなんてヨ♡ユ♡ウ

起き上がりの最中にⓀ連打か⬇に入力したままⓀ連打で中段、下段攻撃がだせると説明したが、それらの起き上がり攻撃の技発生ポイントは任意に調節することが、VF3では可能となった。過去のVFシリーズでは一定のタイミングで起き上がり攻撃が発生したが、VF3では起き始めてから完全に立つまでの間ずっとコマンド入力を受け付けているのでⓀボタンを押す場所によって攻撃発生にディレイをかけて、前作では一定だったタイミングに変化をつけることができるようになった。ディレイの効果はかなりのものので今のところ反応するのは至難のワザ（VF2で鳴らした強者も当たる当たる、ハハハ）。ただし起き上がり攻撃にはそれなりのリスクがあることをつけ加えておこう。まだまだ謎の多い起き上がり、今後とも要チェックだ。

起き上がり攻撃グラフ



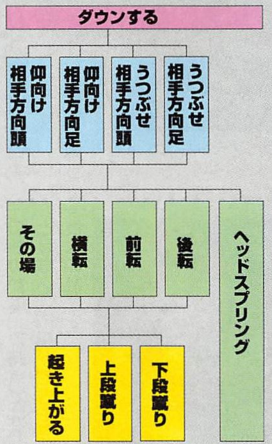
起き上がってすぐにコマンド入力

起き上がり完了と同時に攻撃

起き上がり完了まぎわにコマンド入力

起き上がり完了後に攻撃

起き上がり表



キャッチ投げに投げコンボ？

数々の投げ技

立ち投げ、しゃがみ投げがすべての投げではない。

担当：がっちん

ここでは軽く投げについて触れていこう。基本的に投げは、通常の投げ、しゃがみ投げ、背後投げだけであったが、バーチャファイター3からは横投げ、キャッチ投げ、投げコンボや追い打ち系のダウン投げも存在する。

慣れないうちはひとつずつ理解するしかないので、地道に覚えていこう。

継承されている投げ技

前作から受け継がれている投げ技システムは基本的に変わっていない。投げ技が不成立になると投げスカリモーションが出るくらいで、立ち投げ、しゃがみ投げはそのままの感覚で使うことができる。

また、これらの投げ技は、基本投げであるⓅ＋Ⓖとジェフリーの←Ⓟ＋Ⓖが投げ抜け可能であったが、今回のシステムではすべての投げ技を抜けることができる。これについては、また別の機会に紹介していこう。


立ち投げとしゃがみ投げは投げ抜けされるがいままでと同じ。

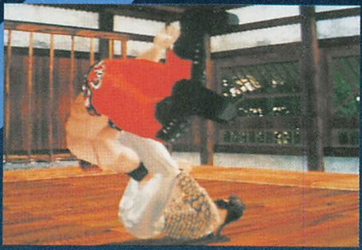
横投げとは？

バーチャ3から追加されたⒺボタンの影響か、横投げというのが加わった。これは相手の側面から投げる技で、横投げになる条件が揃っていれば、コマンドの入力は関係ない。つまり、弧延落を狙っているのにもかかわらず、横投げになるのである。

どちらかと言うと偶発的になってしまうものであり、横投げを無理矢理狙う状況というのはありえない。

ほかに、しゃがみ横投げやしゃがみ背後投げもあるので保有しているキャラであれば狙ってみよう。

なお、背後投げを含め、横投げも投げ抜けすることはできない。


横投げと背後投げは全キャラ持つようになった。


しゃがみ横投げやしゃがみ後ろ投げなんていうのもある。

キャッチ投げとは？

ほかに追加された新システムの投げ技に「キャッチ投げ」というのが存在する。これは、今までのように一瞬で投げが成立するものとは多少異なり、どちらかと言えば、「つかむ」という感覚がわかりやすいだろう。

その証拠に、このキャッチ投げであれば相手の技の出かかりを投げることができる。バーチャの投げ技というのは、基本的に技の出かかりを投げることはできないことを考えれば、明らかに違うことがわかるだろう。

なお、このキャッチ投げも投げ抜けすることはできないが、つかみに来る前に投げ抜け技で返すことは一応できる。


相手技の出かかりを投げてしまうキャッチ投げ。

投げコンボとは？

投げコンボとはひとつの投げ技で終わるのではなく、次々とほかの技へと派生していく技である。

つまり鷹嵐であれば、もろ差しで相手をつかみ、その後内無双などの別な技へと変化させていく。

この次々と派生していく中でやられ側は投げ抜けをすることが可能ではあるが、派生するコマンドが何種類にも分かれているので抜ける側もかける側も読み合いとなる。

また、投げコンボの始動技は通常の投げもあれば、キャッチ投げスタートもあるので覚えておこう。


次々と派生していく投げは、投げコンボという。

ダウン投げとは？

ダウン投げと名前だけを聞くといまいちどんな技かイメージが湧きにくいが、追い打ちの一種だと思えばわかりやすい。

代表的なものに葵が保有しており、相手の状態によって技が変化するが、基本的にはどれも同じダウン投げである。もちろんダメージもあり、追い打ちの強力版と言ったところか。

なお、ウルフとジェフリーにキャッチというダウン状態の相手を強制的に起き上がらせるものがあるが、この技はダメージは含まない。


追い打ち系の部類に入る、ダウン投げも存在する。

今回はこんなもんで

今回は数種類ある投げ技はどのようなものであるかを軽く解説してみた。

とくに、キャッチ投げや投げコンボは自分の使用していないるキャラが保有していないとイマイチわかりにくいのではないだろうか。

今後は使い方や抜けられる技はその抜け方なども詳しくやっていきたいので期待してくれ。


投げ不成立の場合はスカリモーションになるよう統一された。



投げ抜け対策も重要

葵

今回紹介する投げ技にも葵の光がある。

担当：借金





投げ技2つ

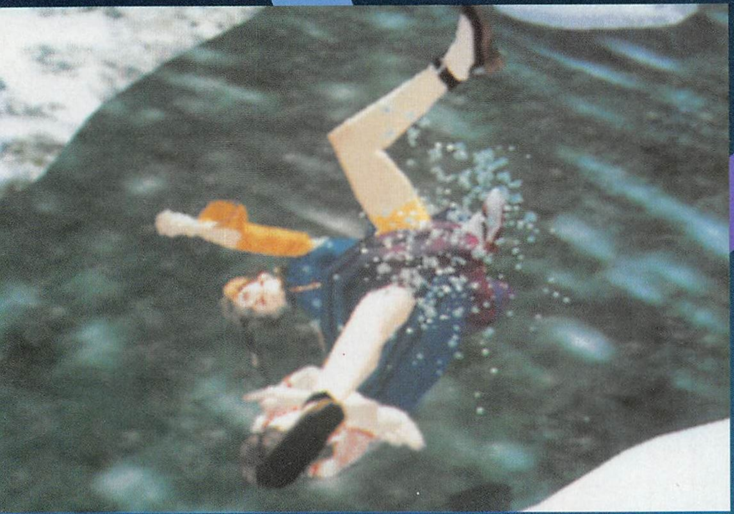
葵は全キャラ中もっとも軽いのでカウンターでくらったりすると割と悲惨げ。でもつい決めたくなってしまう技や狙いたくなる返し系技などがあってとても魅力的なキャラであることは間違いない。葵を使っている君たちも見捨てずに頑張っていってほしい。

今回も技紹介からスタートだが、今回新たに紹介する技は投げ技2つ。

・脇絡み
・蝶絡み

脇絡みは相手の腕を脇にかかえ背負うようにして投げる技。また投げ倒し地面に倒れた相手の関節を決める技へ移行することもできる。

蝶絡みは相手に背中から飛び付き回転しながら投げる技。蝶絡みからも関節コンボへ移行することができるので、投げ抜け対策としてうまく2つを使い分けよう。



関節技へも移行する。狙うしか。

勝利への手引

前回までは技のモーションやコマンドを紹介してきたが今号からは技の具体的な使い方や狙いどころ、その技の長所や短所を説明していくぞ。まずは葵おなじみの技、草薙から紹介だ。

草薙は言わずと知れた下段回し蹴り。ノーマルヒット時から相手のダウンを奪うことができ、カウンターヒットならダメージも葵の技の中では高い部類に入るので狙っていきたくなる技だ。しかしその半面ガードされると反撃はおろか下段投げも確定してしまうのだ。ではどうやって狙っていくのか。

・大きいモーションを利用する

草薙は確かに技の出も速く相手の技をすかしつつ攻撃したりできる技だが、そのモーション自体は姿勢が急に低くなるため十分見切れる範囲にある。そこで活躍するのが葵のみ使用できるキャンセル、寸止めだ。さりげないタイミングで草薙を使い、相手に見せておいて寸止め・中段技への連携や下段投げなど使っていこう。連突草薙の時も同様に使っていけるぞ。

次回は鳳凰手、両止、寸止めについて細かく説明していく予定。みんなで葵を強くしよう。

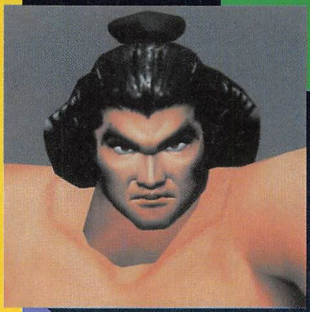


草薙を見せておいて、



寸止めからの攻め、勝利のカギその1だ。

技名		備考	コマンド	判定
浮桜	ふざくら		⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	上段パンチ系
上勢柳扇掌	じょうせいりゅうせんしょう	酔い覚まし、寸止め可	⇦⇦Ⓟ+Ⓚ	上段パンチ系
平手	ひらて	酔い覚まし	Ⓟ+ⓀⓅ+ⓀⓅ+Ⓚ	上段パンチ系
横打	おうだ		⇨Ⓟ+Ⓚ	上段パンチ系
横周肘当て	おうしゅうひじあて	寸止め可	➡Ⓟ+ⓀⓅ	上段パンチ系
二連突横肘	にれんとつおうちゅう		ⓅⓅⓅ	上段パンチ系
二連突横打	にれんとつおうだ	寸止め可	ⓅⓅ⇨Ⓟ	中段パンチ系
二連突釘脚	にれんとつくぎきゃく		ⓅⓅⓀ	中段キック系
無双破	むそうは		⬉Ⓟ	中段パンチ系
衣車	ころもぐるま		⇨⇨Ⓟ	中段パンチ系
飛蝶	ひちょう		⇨Ⓟ	中段パンチ系
袖伸剣	そでしんけん		⇖Ⓟ	中段パンチ系
鳳凰手	ほうおうしゅ		⇖Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
雷刃破	らいじんは		⇨Ⓚ	中段キック系
連突絹車	れんとつきぬぐるま	寸止め可	ⓅⓅ➡ⓅⓅ	中段パンチ系
両止	りょうし		⇩⇩Ⓟ	中段パンチ系
旋桜	つむじざくら	寸止め可	⇨ⓅⓅ	中段パンチ系
雲蹴り	くもげり		⇨ⓀⓀ	上段キック系
連突小太刀	れんとつこだち		ⓅⓅⓅⓀ	中段キック系
鎖鎌	くさりがま		ⓀⓀ	中段キック系
草薙	くさなぎ	寸止め可	⇩Ⓚ+Ⓖ	下段キック系
踵切り	かかとぎり		⇖Ⓚ	下段キック系
連突草薙	れんとつくさなぎ	寸止め可	ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ	下段キック系
投げ				
綾手取り	あやてどり		Ⓟ+Ⓖ	横投げ
杉倒	すぎたおし		Ⓟ+Ⓖ	後ろ投げ
木の葉落とし	このはおとし		⇖Ⓟ+Ⓖ	投げ
六段帯取	ろくだんおびとり		⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ
円月巴	えんげつは		⇧Ⓟ+Ⓖ	投げ
合気投げ	あいきなげ		⬇⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
手極め倒身	てきめとうしん		⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ
脇絡み	わきがらみ		⇦⇧⇩⇖⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
蝶絡み	ちょうがらみ		⇨⇖⇩⇧⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
返し系				
裏扇流	うらせんりゅう	敵背後、上K	⇨Ⓟ+Ⓚ	上段返し系
裏小手返し	うらこてがえし	敵背後、上P	⇨Ⓟ+Ⓚ	上段返し系
羽朧	はおぼろ	逆上K	⇦Ⓟ	上段いなし系
流制手	りゅうせいしゅ	逆上P	⇦Ⓚ	上段いなし系
半月車	はんげつぐるま	正中K	⇖Ⓟ	中段いなし系
小波	こなみ	回し蹴り	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段いなし系
小波	こなみ	下段回し蹴り	⇩Ⓟ+Ⓚ	下段いなし系
枝割き	えださき	逆上K	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段返し系
渦捻り	うずねり	逆上P	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段返し系
楔落とし	くさびおとし	正上K	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段返し系
転身入身	てんしんにゅうしん	正上P	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段返し系
蔦かずら	つたかずら	正中K	⇖Ⓟ+Ⓚ	中段返し系
龍の顎門	りゅうのあぎと	正肘	⇖Ⓟ+Ⓚ	中段返し系
扇裂き	おうぎさき	逆中K	⇖Ⓟ+Ⓚ	中段返し系
落ち葉舞	おちばまい	正膝	⇖Ⓟ+Ⓚ	中段返し系
風車輪	ふうしゃりん	逆膝	⇖Ⓟ+Ⓚ	中段返し系
扇龍	せんりゅう	正下P	⇩Ⓟ+Ⓚ	下段返し系
楓落とし	かえでおとし	正下K	⇩Ⓟ+Ⓚ	下段返し系
羽折	うせつ	正下P	(しゃがみ) Ⓟ+Ⓚ	下段返し系
水月	すいげつ	正下K	(しゃがみ) Ⓟ+Ⓚ	下段返し系
ダウン攻撃				
縦手刀	たてしゅとう		⇖Ⓟ	ダウン攻撃
枝砕き	えだくだき	足あおむけ	⇖Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ
雲水	うんすい	足うつぶせ	⇖Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ
浮葉陣	ふようじん	頭あおむけ	⇖Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ
不動陣	ふどうじん	頭うつぶせ	⇖Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ



ザ・スモウレスラー

鷹嵐

続々と弱点が発覚され出している今日このごろ。この試練を乗り越えてこそ…。

担当：アディトシ

ちょっとしたコンボと入力法

先の号で紹介した固有技について、幾つかフォローしておこう。

●突っ張り諸手

Ⓟ5発で⇨Ⓟという、かなり難しいコマンド。なかなか出せない人が結構いることと思う。

コツとしてはⓅ×5で⇨Ⓟと、改まって最後を入力しようとしないこと。つまりボタンを6回押して、5発目と6発目の間にレバーを入れるという感覚。突っ張り樽砕きも同様だ（こちらはもっと簡単だが…）。

●鬼殺し

カウンターヒット後、浮いたところに丸太膝が入る。その後、ヘッドスプリング以外で起きようとする相手には、四股で追い打ち。ここまで入れば結構いい減りするぞ。

きっちりヘッドスプリングでかわす相手には、追い打ちを入れないで起き攻めを展開しよう。

●斬撃

この技の優れた点は、通常ヒットでも浮かすことができること。もちろんカウンターのほうが高度はあるが、低ければ低いなりに蹴たぐりが入る。

これも、その後相手の起き方によっては四股での追い打ちが狙えるが、かわされると投げられるので狙わないほうが賢明。

●氷柱割り

ヒット後、相手を強制的にしゃがます技。当然、次にしゃがみ投げを狙っても、確定するわけではない。

しかしカウンターヒットだと、実はしゃがます時間が長くなり、かなり狙いやすくなるはず。意識してみてくれ。



鬼殺しがカウンターヒットで、浮かすことができたら…、



丸太膝が入る。今のところのメジャーコンボ。



カウンターだと、微妙にしゃがます時間が長い。

限定された状況でしか出せない投げ技

●喉輪

鬼殺しがヒットしたときのみ出せる投げ技。相手の首を締め上げ、そのまま喉を押さえ叩き突ける。見た目にも豪快でカッコイイ。

●播磨投げ

肘当てヒット限定時の投げ技。形態は掴み投げに似ていて、腰を抱えて背後に放り投げる。

さて、これら2つの投げ技は、属性は投げコンボ。しかし四つ身やもろざしといった、始動が投げ技でなく打撃技なのだ。よって誰もが考える。技ヒット中にコマンドを入力し、その間に投げられるものだと…。

しかし、そう思ってコマンドを入力すると、これらは出ない。出すためには、ヒットしひるんだキャラが体勢を立て直すのを待って入力する。

つまりタイミングは極めて遅く、概念としては〝当て投げ〟となんら変わらず、しゃがんだり打撃を出したりして回避可能。特別なのは見た目だけということだ。

●岩石ぶちかまし

髷龍とよく似た技で、走り中しか出せないというだけあって、威力が高く、ガードされても確実な反撃を受けない。

そんなに距離が開かなくても走れるので、割と多用して、投げ技との2択を心掛けよう。



鬼殺しが通常ヒット…。くらいポーズが解けるのを待つ。



そして入力。こんな投げ技が見られます。

技名		備考	コマンド	判定
突っ張り	つっぱり		ⓅⓅⓅⓅⓅⓅ	上段パンチ系
突っ張り諸手	つっぱりもろて		ⓅⓅⓅⓅⓅ⇨Ⓟ	上段パンチ系
諸手突っ張り	もろてつっぱり		⇨⇨ⓅⓅ	上段パンチ系
突っ張り樽砕き	つっぱりたるくだき		ⓅⓅ⇨Ⓟ	中段パンチ系
勝ち上げ	かちあげ		⬊Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
諸手突き	もとてづき		⇨⇨Ⓟ	中段パンチ系
髷張り手	まげはりて	酔い覚まし	Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
中突っ張り	ちゅうつっぱり		⇨Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
肘当て	ひじあて		⇨Ⓟ	中段パンチ系
斬撃	ざんげき		⇘⇘Ⓟ	中段パンチ系
髷龍	まげりゅう		⇦⇨Ⓟ	中段パンチ系
鬼殺し	おにごろし		⇘Ⓟ	中段パンチ系
鬼勝ち上げ	おにかちあげ		⇘Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
鐘突き	かねつき		⇦Ⓟ	中段パンチ系
叩き込み	はたきこみ		⇦Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
氷柱割	ひょうちゅうわり		⇙Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
樽砕き	たるくだき		⬇⇨Ⓟ	中段パンチ系
羆爪	ひぐまづめ		⬇⇦⇨Ⓟ	中段パンチ系
肘当て叩き	ひじあてたたき		⇨ⓅⓅ	中段パンチ系
丸太膝	まるたひざ		⇨Ⓚ	中段キック系
四股蹴り	しこげり		⇦Ⓚ	中段キック系
露払い1	つゆはらい		⬇Ⓟ+Ⓚ	下段パンチ系
蹴たぐり	けたぐり		⇩Ⓚ	下段キック系
岩石ぶちかまし	がんせきぶちかまし		Ⓟ+Ⓚ	走り中段攻撃
猫だまし	ねこだまし	酔い覚まし	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上段パンチ系
猫だまし	ねこだまし		⬇Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中段パンチ系
投げ				
褄取り	つまどり		Ⓟ+Ⓖ	横投げ
浴びせ倒し	あびせたおし		⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
吊り落とし	つりおとし		Ⓟ+Ⓖ	後ろ投げ
小股すくい（しゃがみ）	こまたすくい		Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	後ろしゃがみ投げ
四つ身	よつみ		⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
合掌捻り	がっしょうひねり		⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
外掛け	そとがけ		■⇙Ⓟ+Ⓖ	投げ
首投げ	くびなげ		⇙Ⓟ+Ⓖ	投げ
居反り	いぞり		⬇⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ
掴み投げ	つかみなげ		⇘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ
もろ差し	もろざし		⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	キャッチ投げ
喉輪	のどわ	鬼殺しヒット後	⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
播磨投げ	はりまなげ	肘当てヒット後	⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
内無双	うちむそう	もろ差し後	Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
二丁投げ	にちょうなげ	もろ差し後	⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
蛙掛け	かわずがけ	もろ差し後	⇙Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
呼び戻し	よびもどし	もろ差し後	⇩Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
櫓投げ	やぐらなげ	四つ身後	Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
外無双	そとむそう	四つ身後	⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
二枚蹴り	にまいげり	四つ身後	⇩Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
ダウン攻撃				
瓦砕き	かわらくだき	敵ダウン	⇘ⓅⓅ	ダウン攻撃
四股	しこ	敵ダウン	⇘Ⓚ	ダウン攻撃



浮かせてニューA・Sがトレンド？

アキラ

今回はより深く掘り下げた技紹介でGO！

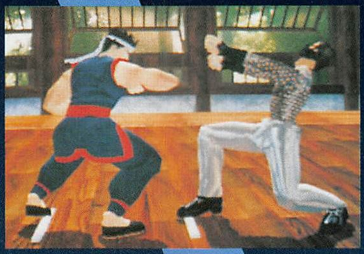
担当：GYU

発売から既に1ヵ月が過ぎたVF3。恒例の新技紹介といきたいところだが、今回は以前本誌で紹介済みのアキラの固有技について、もう一度その性質や使いどころを、おさらいしていくことにしよう。

●**上歩頂肘**

以前本誌において「VF3アキラは⇨P、上歩頂肘がなくなった」と書いたが、これは開発バージョンのものであって、発売バージョンではもちろん存在する。

さてこの上歩頂肘、VF2では足位置が正位置の場合、しゃがんでいる敵に当たりにくいといった欠点があったが、VF3ではそれが改善されている。またグラフィックと当たり判定が変更されたためか、リーチがより長くなったようだ。



復活した上歩頂肘。以前よりもリーチが長い。

しかし、ガードされるとPの出が早い一部のキャラには反撃されてしまうので過信は禁物。硬化時間は裡門頂肘のほうがはるかに短い。

●**裡門頂肘**

VF2では裡門頂肘よりもリーチの長い躍歩頂肘が中段攻撃の要だったが、VF3では硬化時間の都合上、こちらを用いたほうがいいだろう。裡門頂肘ならガードされても反撃されることはない。

●**捜下崩捶**

アキラの新技の多くは中段攻撃だが、この技は貴重な下段攻撃。カウンターでヒットすれば相手を浮かせることができるので、白虎双掌打などで追い打ちを決めよう。またカウンターでなくともヒットすればこちらに攻撃の優先権が残るので、さらに出の早い中段攻撃と投げによる2択を迫ってもいいだろう。ただしVF3にはEボタンによる避けという要素が絡んでいるため、要注意。

●**貼山靠**

Eボタンをコマンドに含んだ中段攻撃。直線的な攻撃に対してはかなり回避する。ただしガードされると確実に反撃をうけてしまうので、乱発は控えたほうがいいだろう。

●**跳山崩捶**

以前、跳山崩捶の性質について特殊中段と説明したが、発売バージョンでは中段攻撃となった。またもや訂正…。



貼山靠、跳山崩捶ともに攻撃判定は中段。

●**猛虎硬爬山&白虎双掌打**

しゃがみ状態からコマンド入力と条件が設定されているこれらの技も、崩し技からなら⬇タメなしの先行入力で繰り出すことができる。ここで指す崩し技とは開胯、撃歩翻胯、順歩翻胯、進歩里胯の4つ。ちなみに鷂子穿林のみ例外だ。

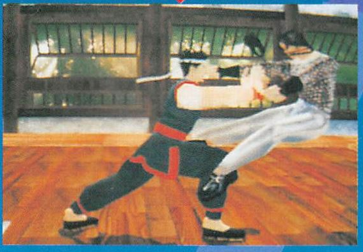


崩し技の後は…、

●**開胯&撃歩翻胯**

これら打撃技扱いの崩し技で相手の立ちガードを崩した場合は、追い打ちが可能。

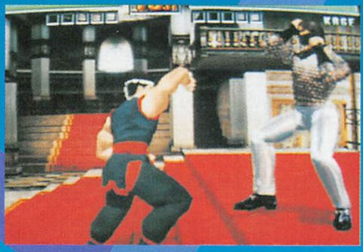
ちなみに出が早く、リーチのある技（例えば躍歩頂肘）ならほぼ追い打ちとしてつながるが、足位置が正常で、なおかつアンジュレーションの位置関係において自分が下側にいる場合は右端脚が追い打ちとして決まる。そして相手を浮かせたならば、さらに馬歩頂肘による空中コンボへつなげよう。



先行入力で白虎双掌打などを出すことができる。

●**鷂子穿林**

鷂子穿林を決めた後は躍歩頂肘（⇨・馬歩頂肘）や、跳山崩捶で追い打ちを狙おう。どちらも確実につながる訳ではないが、決まれば大ダメージを与えることができる。



撃歩翻誇後でこのような状況なら右端脚を決めることができる。

技名		備考	コマンド	判定
上歩衝掌	じょうほうしょうしょう	酔い覚まし	⇦⇨Ⓟ	上段パンチ系
裡門頂肘	りもんちょうちゅう		⇨⇨Ⓟ	中段パンチ系
馬歩頂肘	まほちょうちゅう	龍槍式ヒットorガード	⇨Ⓟ	中段パンチ系
開胯	かいこ		⇨Ⓟ+Ⓖ	中段パンチ系
上歩頂肘	じょうほうちょうちゅう		⇨Ⓟ	中段パンチ系
揚砲	ようほう		⇘⇘Ⓟ	中段パンチ系
跳山崩捶	ちょうざんほうすい		⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
貼山靠	てんざんこう		⇦⇨Ⓟ+Ⓚ+E	中段パンチ系
撃歩翻胯	げきほほんこ		⇩Ⓟ+Ⓖ	中段パンチ系
躍歩頂肘	やくほちょうちゅう		⇨⇨⇨Ⓟ	中段パンチ系
鉄山靠	てつざんこう		⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
馬歩衝靠	まほしょうこう		⬇⇨Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
猛虎硬爬山	もうここうはざん		⬇⇨Ⓟ	中段パンチ系
白虎双掌打	びゃっこそうしょうだ		⬇⇦⇨Ⓟ	中段パンチ系
独歩頂膝	どっぽちょうしつ		Ⓚ+ⒼⒼ離す	中段キック系
龍槍式	りゅうそうしき		⇘Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
連環腿	れんかんたい		⇨⇨ⓀⓀ	中段キック系
捜下崩捶	そうかほうすい		⇘Ⓟ+Ⓚ	下段パンチ系
投げ				
弓歩頂肘	きゅうほちょうちゅう		Ⓟ+Ⓖ	横投げ
大纏崩捶	だいてんほうすい		⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
順歩翻胯	じゅんほほんこ		⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	投げ
心意把	しんいは		⇘⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
鷂子穿林	ようしせんりん		⇦⇘Ⓟ+Ⓖ	投げ
獅子抱月	ししほうげつ		⇘Ⓟ+Ⓖ	投げ
進歩里胯	りんぽりこ		⇘Ⓟ+Ⓖ	投げ
大浙江	だいせっこう		Ⓟ+Ⓖ	後ろキャッチ投げ
崩撃雲身双虎掌	ほうげきうんしんそうこしょう		Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ ⇦⇘Ⓟ+Ⓚ ⇩・⇨Ⓟor⇦Ⓟ	
単翼頂	たんよくちょう	正上K	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段返し系
揚炮	ようほう	逆上P	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段返し系
単翼頂	たんよくちょう	逆上K	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段返し系
外門頂肘	がいもんちょうちゅう	正上P	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段返し系
上歩衝靠	じょうほしょうこう	正中K	⇘Ⓟ+Ⓚ	中段返し系
旋風双撞	せんぷうそうしょう	膝	⇘Ⓟ+Ⓚ	中段返し系
外門頂肘	がいもんちょうちゅう	肘	⇘Ⓟ+Ⓚ	中段返し系
背歩裏肘	はいほりちゅう	逆中K	⇘Ⓟ+Ⓚ	中段返し系
外門頂肘	がいもんちょうちゅう	左肘	⇘Ⓟ+Ⓚ	中段返し系
翻身単打	ほんしんたんだ	下P	⇩Ⓟ+Ⓚ	下段返し系
双拍手	そうはくしゅ	下K	⇩Ⓟ+Ⓚ	下段返し系
翻身単打	ほんしんたんだ	左手下P	⇩Ⓟ+Ⓚ	下段返し系
ダウン攻撃				
槍下砲	そうかほう		⇘Ⓟ	ダウン攻撃



閃光の蹴りが唸る(三度目)

ジャッキー

ちょっとばかり顔色が悪くなったと評判のジャッキー。だが技のキレは健在だ。

担当：C・LAN

今回はまず、少しばかり残った未公開技を紹介しよう。

●ライトニングストーム&ライトニングロー

開発中は「ライトニングキックセカンド」と呼ばれていた技で、ライトニングキックとグラフィックが大きく異なっている。蹴り上げやかかと落としを繰り出しつつ最後に上段蹴りに連係するのがライトニングストーム、下段蹴りに連携するのがライトニングローで、いずれもヒットすればダウンを奪える（ライトニングストームは「イエー!!」つき）。

しかし上段or下段なので、最後にしゃがまれると確実にガードされる。だが男なら上段を最後まで出し切りたいところだ。

ライトニングストーム



ライトニングロー











新生ライトニングキック。ラストが上下段、二種に派生する。

●ビートスピンキック

ビートナックルから上段蹴りにつなぐコンビネーション。ビートナックルがヒットすれば空中の相手にスピンキックも自動でヒット。しかし前号でもお伝えしたとおり、ビートナックルはガードされるとモーションの途中で止まってしまうし、ニーストライクのコマンドも変わってしまったため、ビートナックル自体あまりお目にかかる技ではなくなった。この連携よりも、ビートナックルを繰り出すタイミングを考えたほうがよさそうだ。

●サディスティックハンギングニー

ジャッキーに追加された新たなコマンド投げ。相手を後ろ手につかみ膝の一撃をいれる。スプラッシュと同じコマンドなので（VF2ほどではないが）、ホバーを利用したり、上段をかわしながら仕掛けることが可能。ダメージはニーストライクに少しばかり及ばない。



サディスティックハンギングニー。ダメージはニーストライクよりほんの少し低い。

●ウォールフェースクラッシュ

相手を壁際に追いつめた状態でのネックブリーカードロップ。壁を使って反転し、相手の顔を地面に叩きつけるっても痛そうな投げ技だ。しかし見ためとは裏腹にダメージは低めなので、実戦面で考えるとニーストライクのほうが効率がいい。屈辱度は高め。



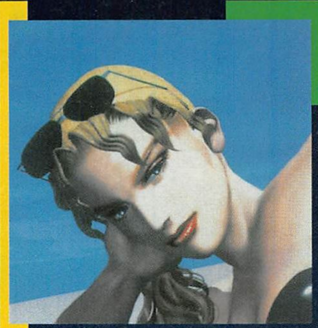
壁でターンして相手の顔面を粉砕するウォールフェースクラッシュ。

スランティアな我ら

ジャッキーといえばスラント(だった)。弱くなった面もいくつかあるが、下段だし、ヒットさせれば反撃は受けない。ゆえに全然使えない技というわけではない。

それに、前作で使えた「スラント・QF・スラント」という連発も可能だぜこりゃ。猛虎・猛虎はできないのにね。というわけで使うべし。

技名	備考	コマンド	判定
スウェーフック		Ⓟ+E	上段パンチ系
スマッシュフック		↘Ⓟ	上段パンチ系
スピニングバックナックル		←Ⓟ	上段パンチ系
ダブルスピンナックル		←ⓅⓅ	上段パンチ系
ライトニングストレート		↘ⓅⓅ→Ⓟ	上段パンチ系
フラッシュピストンパンチ		ⓅⓅⓅ	上段パンチ系
ジャブダブルストレート		ⓅⓅ↑Ⓟ	上段パンチ系
ビートナックル	酔い覚まし	Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
ライジングエルボー		→Ⓟ	中段パンチ系
ライトニングフック		↘,ⓅⓅⓅⓅ	中段パンチ系
コンボエルボー		ⓅⓅ→Ⓟ	中段パンチ系
スピンニングキック		Ⓚ+Ⓖ	上段キック系
ライトニングキック		↓Ⓟ+ⓀⓀⓀⓀⓀ	上段キック系
コンボバックナックルスピン		ⓅⓅ←ⓅⓀ	上段キック系
スピニングアームキック		←ⓅⓀ	上段キック系
エルボースピンキック		→ⓅⓀ	上段キック系
エルボーナックルスピンキック		→ⓅⓅⓀ	上段キック系
コンボスピンキック		ⓀⓅⓀ	上段キック系
ライトニングストーム		↗Ⓟ+ⓀⓀⓀⓀⓀ	上段キック系
ビート&ナックルスピン		Ⓟ+ⓀⓅⓀ	上段キック系
パンチスピンキック	正構え	ⓅⓀ	上段キック系
ダブルパンチスナップキック		ⓅⓅⓀ	上段キック系
コンボエルボースピンキック		ⓅⓅ→ⓅⓀ	上段キック系
ビートスピンキック		Ⓟ+ⓀⓀ	上段キック系
パンチサイドキック	逆構え	ⓅⓀ	中段キック系
ニーキック		→Ⓚ	中段キック系
ダッシュハンマーキック		→→Ⓚ	中段キック系
トーキック		↓Ⓚ	中段キック系
サイドフックキック		←Ⓚ	中段キック系
スピンヒールソード		←Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
ダブルミドルキック		↘ⓀⓀ	中段キック系
ミドルスピンキック		←→Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
サマーソルトキック		↖Ⓚ	中段キック系
ダブルスピニングキック		ⓀⓀ	中段キック系
ダブルパンチニーキック		ⓅⓅ→Ⓚ	中段キック系
スラントバックナックル		↙Ⓟ	下段パンチ系
スピニングスラントバックナックル		←Ⓟ↙Ⓟ	下段パンチ系
レッグスライサー		↓Ⓚ+Ⓖ	下段キック系
スラントロースピンキック		↙ⓅⓀ	下段キック系
スピニングロースピンキック		←Ⓟ↓Ⓚ	下段キック系
ダブルローキック		⬇ⓀⓀ	下段キック系
エルボーナックルロースピンキック		→ⓅⓅ↓Ⓚ	下段キック系
2ウェイスピンキック		Ⓚ↓Ⓚ	下段キック系
コンボナックルロースピンキック		ⓀⓅ↓Ⓚ	下段キック系
ビート&ナックルロースピン		Ⓟ+ⓀⓅ↓Ⓚ	下段キック系
パンチロースピンキック		Ⓟ↓Ⓚ	下段キック系
ダブルパンチロースピンキック		ⓅⓅ↓Ⓚ	下段キック系
スピニングキックロースピンキック		Ⓚ+Ⓖ↓Ⓚ+Ⓖ	下段キック系
ライトニングロー		↗Ⓟ+ⓀⓀⓀⓀ↓Ⓚ	下段キック系
投げ			
ネックブリーカードロップ		→→Ⓟ+Ⓖ	投げ
ネックスラッシング		Ⓟ+Ⓖ	横投げ
フェースクラッシャー		Ⓟ+Ⓖ	後ろ投げ
サディスティックハンギングニー		↘↘Ⓟ+Ⓖ	投げ
ニーストライク		→←Ⓟ+Ⓖ	投げ
特殊			
スイッチステップ		↓↓	移動系
ウォールフェースクラッシュ	壁が前	→→Ⓟ+Ⓖ	壁技



足癖悪くていい感じ

サラ

足技の切れはピカいちの女性。
連携作りが面白いぞ。
担当：ワイルダーKEI

この連携で不安は解消!?

●ライジングニーコンボ

何と!あのライジングニーが空中2段技となって帰って来た。それに、タイミングを遅らせて2発目のⓀボタンを押すと、着地と同時にニーキックが出るようになっている。これで、ライジングニーから二択っぽいことができるようになった。

ただし、空中で2発出す場合は、2発目のⓀを早押ししなければならない。少しでもディレイをかけて出そうとすると、ニーキックになってしまうぞ。

ちなみに、コンボライジングニーからは出せないぞ。



あっ…ガードされちゃった。



ほーほっほっ。今回の私は違うのよ。

●ローリングフェイスクラッシュ

はたから見ると、仲の良い2人が遊んでいるような感じだ。が、実際にくらったらかなり強烈で痛そうだ。

この投げは普通の投げ技と違い、少し離れた間合いから相手に向かって行き、そして投げ技に入るというものだ。



へ～イヘッヘ～～イ。

技のモーション的には、バーチャ2のときの、ジャッキーの背後投げのような感じだ。投げを失敗すると、途中で止まってしまうぞ。が、相手を威嚇するには、十分効果を発揮しそうだ。相手がこの技に慣れてしまったら、結構反撃が怖い。

●ランニングニー

遠く離れた間合いからダッシュ入力をし、相手に接近しそうになったらⓀ+Ⓖとボタンを押そう。見た目はダッシュニーだ。

ただ、ボタンを押すタイミングが非常に難しく、失敗するとスピンキックになってしまうのだ。これはもう自分でプレイして慣れてもらうしかない。



う～ん、写真じゃよくわからないね。自分で試してみて。

レッグスライサーを見直そう

前作では、硬化時間が長いために使うのが怖かったレッグスライサー。だが、今回は相手にヒットさせれば反撃は受けにくくなった。しゃがみ投げを持っているキャラでもそう簡単には投げられることはない。このことによって、ますます下段攻撃の幅が広がったことになる。ロースピンキックという頼もしい武器もあるが、レッグスライサーほど技の出は速くない。もちろん、カウンターヒットでないと相手を転ばせることはできないぞ。これは、バーチャ2のときと同じだ。

このレッグスライサーの前に、ダブルローキックを混ぜていってみよう。

例えば、しゃがみⓅ・ダブルローキック・レッグスライサーとかね。数を見てみると、下段の4連続攻撃になる。ガードor空振りさせれば反撃できる…とはわかっていても、相手にしてみればなかなか嫌な連携攻撃だろう。

ただし、いきなりダブルローキックから入ろうとすると、ジャックナイフになってしまうので気をつけよう。そのために、しゃがみⓅを最初に持ってきたんだけどね。この連携の間に、中段攻撃や投げを入れていくといいだろう。

それから、トーキックジャックナイフがいい感じだぞ。葵など軽量級のキャラには、トーキックジャックナイフ・ジャックナイフサイドキックと、蹴り上げ系の技が4発すべてヒットしてしまう。割とお手軽な空中コンボだね。



これはローキックの2発目。



そしてレッグスライサーだ。

技名	備考	コマンド	判定
スウェースマッシュ		Ⓟ+E	上段パンチ系
スナップサイドチョップ	酔い覚まし	⇖Ⓟ	上段パンチ系
エルボーサイドチョップ	酔い覚まし	⇨Ⓟ⬉Ⓟ	上段パンチ系
ハイキックストレート		ⓀⓅ	上段パンチ系
ライジングエルボー		⇨Ⓟ	中段パンチ系
ダブルキック		⇦Ⓚ	上段キック系
トルネードキック		⇙Ⓚ+Ⓖ	上段キック系
ダブルスピンキック		⬇⇦ⓀⓀ	上段キック系
イリュージョンキック		⇙ⓀⓀ	上段キック系
ミラージュキック		⇖ⓀⓀⓀ	上段キック系
ダブルスラストキック		ⓀⓀ	上段キック系
パンチハイキック		ⓅⓀ	上段キック系
ダブルパンチスナップキック		ⓅⓅⓀ	上段キック系
ステップラウンドキック		⇨Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
ニーキック		⇨Ⓚ	中段キック系
ダッシュニー		⇨⇨Ⓚ	中段キック系
スピンキック		Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
ジャックナイフキック		⇩Ⓚ	中段キック系
サイドフックキック		⇖Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
ドラゴンスマッシュキャノン		⇖Ⓚ	中段キック系
スピンエッジキック		⇦Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
トーキックジャックナイフ		⇩Ⓟ+ⓀⓀ	中段キック系
サマーソルトキック		⇘Ⓚ	中段キック系
スピンヒールソード		⇘Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
フルスピンタイプ		⇙Ⓚ	中段キック系
ライジングニー		⬇⇨Ⓚ	中段キック系
ライジングニーコンボ		⬇⇨ⓀⓀ	中段キック系
ジャックナイフサイドキック		⇩ⓀⓀ	中段キック系
ダブルステップニー		⇨Ⓚ⇗Ⓚ	中段キック系
ダブルジョイントバット		⇨ⓅⓀ	中段キック系
エルボーヒールソード		⇨Ⓟ⇦Ⓚ	中段キック系
パンチサイドキック		Ⓟ⇩Ⓚ	中段キック系
コンボライジングニー		ⓅⓅⓅⓀ	中段キック系
コンボサマーソルトキック		ⓅⓅⓅ⇘Ⓚ	中段キック系
コンボライジングキック		ⓅⓅⓅ⇧Ⓚ	中段キック系
レッグスライサー		⇩Ⓚ+Ⓖ	下段キック系
ロースピンキック		⇖Ⓚ+Ⓖ	下段キック系
ダブルローキック		⬇ⓀⓀ	下段キック系
ラウンドキック		⇧Ⓚ+Ⓖ	小ジャンプキック
投げ			
ネックブリーカードロップ		⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
シェルブレイクエルボー		Ⓟ+Ⓖ	横投げ
バックドロップ		Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	後ろしゃがみ投げ
バックドロップ		Ⓟ+Ⓖ	後ろ投げ
ライトニングニースマッシュ		⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ
レッグホールドスロー		⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
ローリングフェイスクラッシュ		⇙Ⓟ+Ⓖ	キャッチ投げ
ランニングニー		Ⓚ+Ⓖ	走り中段攻撃
特殊			
ムーンサルト		⇙Ⓟ	移動系



手を休めるな！
ラウ
やっぱり押しの強さがラウの売り、強力な連携を確立しよう。
担当：がっちん

今回は2種類の新技を公開しつつ、前回とは違う技にスポットを当てた対戦攻略をやっていこう。

ラッシュが強くなる

●穿脚連環虎掌
まずは穿脚連環虎掌から。コマンドは⇘Ⓚ⇨Ⓟ⇦⇨Ⓟとかなりマニアックなものになっている。
性質は中段・上段・上段という判定になっているが、1段目と2段目は連続攻撃になっている。
また、2段目と3段目は連続攻撃になっていないが、2段目のパンチをカウンターヒットさせれば3段目が連続攻撃としてつながる。
1段目の中段蹴りをガードしたあとに、結構相手は手を出したくなるものである。よって、3段目まで出し切る行動も上段攻撃ではあるが使っていくべきだろう。
なお、3段目の攻撃はヒットさえすればダウンを奪うことができる。このあたりは、鳳凰槍掌（⇨Ⓟ⇦⇨Ⓟ）の最後の部分とは多少違うので覚えておこう。
ほかに、相手キャラや高低差にもよるが、穿脚連環虎掌2発止めから斜下掌で拾うこともできるので狙っていこう。

ただし、この場合は最初の中段蹴りでカウンターを取ることが条件となる。


最初の1段目は普通の中段蹴りと変わりはないが…


2段目に立ちパンチが繰り出される。


そして最後に虎槍掌。もちろん酔い覚まし技になっている。

●連旋転身掃脚
お次は連旋転身掃脚を。コマンドは⬇Ⓚ⇩Ⓚ+Ⓖとパッと見では理解しにくいかな。
出し方のコツとしては、まずレバーを下に入力しながらⓀボタンを2回押す。このとき立ち状態かしゃがみ状態かは考えなくていい。
そしたら、一度レバーをニュートラルに戻して（レバーを放すとやりやすい）再びレバーを真下に入力しつつⓀ、Ⓚ+Ⓖとボタンを入力する。
つまり前半と後半部分の2つに分割すると出しやすいだろう。2回目のレバー入力は⇩になっているが、4段目の攻撃であるⓀ+Ⓖの部分もレバーを入れっぱなしにしなければならない。
この攻撃は、現在ならわりと出し切ってもそんなには対応されていないのが現状。対応されてからでも、ディレイを使っていけば相手のタイミングをずらせるので、すべて下段の単純な攻撃に感じるが実際は有効な連携となっている。


最初は普通のローキックからスタート。


合計4段の連携で、最後は燕旋蹴となる。

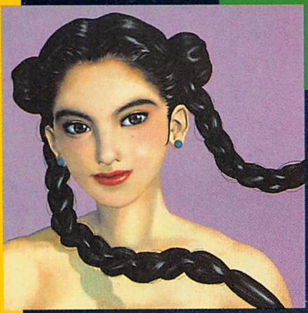
強い連携を考えよう

たしかにラウは前作のように、斜上掌を全面に押し出しても現時点では十分闘えるものではある。ただ、3から追加された技も使っていけばバリエーションはさらに広がるのは言うまでもない。
前号では背旋連掌をオススメしたが、今号では鳳凰槍掌をオススメしたい。しゃがみパンチからの斜上掌が、それほど強力な連携でなくなった現在では、やはりヒジの存在は非常にありがたいものである。
そして、連携である鳳凰槍掌を使っていけば相手は対応しにくいはずである。もちろんヒジでよろけさせれば2段攻撃として成立するのでOK。そのあとの読み合いでも大差はないが、押しているほうが有利である。Ⓔボタンで巧みにかわしてくる相手でなければ、ガンガン使っても良い連携である。


鳳凰槍掌の1段目は肘撃。これでよろけると…


次の虎槍掌が確定で入る。中から上段の連携だが強力。

虎槍掌	こそうしょう	酔い覚まし	⇦⇨Ⓟ	上段パンチ系
穿脚連環虎掌	せんきゃくれんかんこしょう	酔い覚まし	⇘Ⓚ⇨Ⓟ⇦⇨Ⓟ	上段パンチ系 ※
斜上掌	やじょうしょう		⬊Ⓟ	中段パンチ系
肘撃	ちゅうげき		⇨Ⓟ	中段パンチ系
順歩冲掌	じゅんほちゅうしょう		⇘⇘Ⓟ	中段パンチ系
斜下掌	しゃかしょう		⇘Ⓟ	中段パンチ系
背旋連掌	はいせんれんしょう		Ⓟ⇦Ⓟ	中段パンチ系
鳳凰槍掌	ほうおうそうしょう	酔い覚まし	⇨Ⓟ⇦⇨Ⓟ	中段パンチ系
燕子掌	えんししょう		⇦⇨⇨Ⓟ	中段パンチ系
双虎烈破	そうこれっぱ		⇘Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
飛燕転身掌	ひえんてんしんしょう		⇦⇦Ⓟ	中段パンチ系
飛燕旋風脚	ひえんせんぷうきゃく		⇦⇦ⓅⓀ+Ⓖ	中段キック系
虎龍転身脚	こりゅうてんしんきゃく		⇦⇙⇩⇘⇨Ⓚ+Ⓖ	上段キック系
旋風牙	せんぷうが		Ⓚ+Ⓖ	上段キック系
燕陣旋風脚	えんじんせんぷうきゃく		⇦⇦Ⓚ+Ⓖ	上段キック系
転身裏旋脚	てんしんりせんきゃく		⇩ⓀⓀ	上段キック系
連蹴旋風牙	れんしゅうせんぷうが		ⓀⓀ	上段キック系
連拳旋風牙	れんけんせんぷうが	Ⓟヒット中	Ⓚ+Ⓖ	上段キック系
双拳旋風腿	そうけんせんぷうたい		ⓅⓅⓀ	上段キック系
連環転身脚	れんかんてんしんきゃく		ⓅⓅⓅⓀ	上段キック系
腿登裏旋脚	たいとうりせんきゃく	しゃがみから立ち間	Ⓚ	中段キック系
虎脚背転	こきゃくはいてん		⇘Ⓚ	中段キック系
空虎脚	くうこきゃく		⇙Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
騰空虎穿脚	とうくうこせんきゃく		⇙Ⓚ	中段キック系
連環背転脚	れんかんはいてんきゃく		ⓅⓅⓅ⇘Ⓚ	中段キック系
地掃腿	ちそうたい		⇨⇩Ⓚ	下段キック系
燕旋蹴	えんせんしゅう		⬇Ⓚ+Ⓖ	下段キック系
連旋掃脚	れんせんそうきゃく		⬇ⓀⓀ	下段キック系
連旋転身掃脚	れんせんてんしんそうきゃく	レバー下	⬇ⓀⓀ⇩ⓀⓀ+Ⓖ	下段キック系 ※
連掌燕旋蹴	れんしょうえんせんしゅう	Ⓟヒット中	⬇Ⓚ+Ⓖ	下段キック系
連環転身掃脚	れんかんてんしんそうきゃく		ⓅⓅⓅ⬇Ⓚ	下段キック系
騰空斜掌	とうくうしゃしょう		⇧Ⓟ	小ジャンプパンチ
烈火虎尖脚	れっかこせんきゃく		⇧Ⓚ	小ジャンプキック
投げ				
転身爪巴掌	てんしんそうはしょう		Ⓟ+Ⓖ	横投げ
猛虎背襲	もうこはいしゅう		Ⓟ+Ⓖ	後ろ投げ
雷震入林	らいしんにゅうりん		⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
大地倒襲	だいちとうしゅう		⇘⇘Ⓟ+Ⓖ	投げ
転身巴咽掌	てんしんはいんしょう		⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
柳手掛倒	りゅうしゅかとう		⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	投げ
柳車旋転	りゅうしゃせんてん		⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ



蒼下連捶掌&空烈天鳳特集

パイ

今回はパイで重要となる二大固有技に絞って解説。

担当：イチゴクリームパイーN.O

蒼下シリーズの使いどころ

VF3でパイが強化された技といえば、まず最初に挙げられるのが「下段技」だろう。その中でも、蒼下捶スタートの連係技はさまざまなバリエーションに変化するので活用していきたい技のひとつだ。

蒼下捶はコマンド入力直後、レバーをニュートラルに戻してPを押せば隙なく立ちPに繋げることができる。隙なく、というぐらいだから、もちろんこの蒼下捶がヒットすればPも連続技になる。このPから⇨Pと入力すれば、別名「パイ斜上掌」と呼ばれる蒼下連捶掌に繋げることができる。

蒼下連捶掌は最後が中段で、カウンターヒットで当てれば相手を高く浮かせることが可能だ。パイが持つ技のなかでは相手を最も高く浮かせることができるので、必然的にこれを最終目標として闘うようにしよう。

カウンターヒット以外では相手の体勢を崩すだけに留まってしまうので、蒼下連捶掌を狙うときは常にカウンターで当てていきたい。そうとはいえ、やはり普通に技を出しているだけではそうそうカウンターで当たることはない。

そこで、3発目にディレイをかけて使うことをお薦めしたい。それでも蒼下連捶掌は立ちガードされると、反撃を受けるほど隙が大きい。毎回タイミングを変えてディレイをかけても、所詮立ちガードされてしまったらまったく意味がない。これを打開する策が「Gボタンカットによる連係」だ。

蒼下連捶掌は攻撃判定が下、上、中段となっている。このため、相手にしてみれば「とりあえずしゃがみガードしておいて、立ちPまで出されたら立ちガードすればいい」と考えるはずだ。これを逆手に取って、蒼下捶・Pまで出したらGボタンで一度入力受け付けをカットする。このあとで下段攻撃の連旋掃脚などに連係させれば、相手はまずくらってくれるはずだ。

「Gボタンで入力をカットする」というのはVF2からのプレイヤーにはお馴染みの操作だが、知らないというひとのために説明しておこう。VFではコマンドの入力中にGボタンを押すと、直前までの入力をなかったことにしてしまえる。これを利用すれば「PP・中段キック」という連係が可能となるのだ。普通に入力すると、中段キックのレバー⇘は無視されてPPP⇩Kと判断されて連環転身掃脚になってしまうので気をつけよう。



蒼下連捶掌は浮きが高い。ここだけを狙って当てていくのもいい。



蒼下捶からのPを見てから立ちガードする相手には…、



Gボタンで入力を切ってから下段攻撃または投げに連係させよう。

空烈天鳳の正しい使い方

コマンド投げながら、レバーを長く下に入れてからでないと出せない空烈天鳳。この入力のため、相手の近くで上段攻撃を避けたときぐらいにしか使えないと思っているひとが多いようだ。しかし、あるシステムを利用すればもっと活用できるぞ。そのシステムとは「ダッシュしゃがみ」だ。

いまだに上級者の間でも勘違いされているようなので、ちょっと補足しておこう。

まず、VF2にあった「しゃがみダッシュ」とは、「コマンドが成立した瞬間にしゃがみ状態になり、そのままダッシュできる」ものだ。

しかしVF3の「ダッシュしゃがみ」は、「立ち状態からダッシュしはじめて、距離が進むに従って徐々にしゃがんでいく」のである。双方ともダッシュ終了時は同じ状態だが、その過程はまるで違うわけだ。このところを誤解しないようにしたい。

話を空烈天鳳に戻そう。いま説明した、ダッシュしゃがみを利用すれば、ダッシュの間に「レバーを下に長く入れる」という条件を自動的に満たしてくれるのだ。しかも、ダッシュの途中からしゃがみ状態になるから、上段攻撃をかいくぐりながらの接近が可能だ。あとは投げ間合いに入ったら、⇨P+Gと入力すればOK。すこし離れた間合いから使えば、1フレーム投げに早変わり!!これは使える投げなので、ぜひダッシュしゃがみからの入力を会得してほしい。

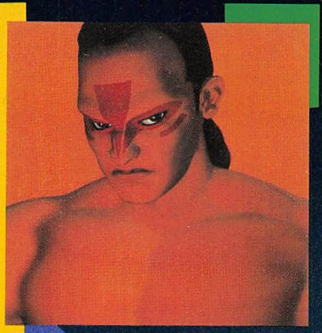
技名		備考	コマンド	判定
裏圏捶	りけんすい	酔い覚まし	⇘Ⓟ	上段パンチ系
燕子双掌	えんしそうしょう		⇨⇨Ⓟ	中段パンチ系
穿冲拳	せんちゅうけん		⇨Ⓟ	中段パンチ系
上歩冲掌	じょうほちょうしょう		⇦Ⓟ	中段パンチ系
燕青虎双破	えんせいこそうは		⬇⇨Ⓟ	中段パンチ系
蒼下連捶掌	そうかれんすいしょう		⇘ⓅⓅ⇨Ⓟ	中段パンチ系
蒼下連捶脚	そうかれんすいきゃく		⇘ⓅⓅⓀ	上段キック系
高端脚	こうたんきゃく		⇨⇨Ⓚ	上段キック系
連旋裏旋脚	れんせんりせんきゃく		⇩ⓀⓀ	上段キック系
旋風牙	せんぷうが		Ⓚ+Ⓖ	上段キック系
燕陣旋風脚	えんじんせんぷうきゃく		⇦Ⓚ+Ⓖ	上段キック系
飛燕弾腿	ひえんだんたい		⇨⇨ⓅⓀ	上段キック系
双拳旋風腿	そうけんせんぷうたい		ⓅⓅⓀ	上段キック系
連環転身脚	れんかんてんしんきゃく		ⓅⓅⓅⓀ	上段キック系
連環高端脚	れんかんこうたんきゃく		ⓅⓅⓅ➡Ⓚ	上段キック系
燕舞連脚	えんぶれんきゃく		⇨Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
腿登裏旋脚	たいとうりせんきゃく	しゃがみから立ちの間	Ⓚ	中段キック系
背転脚	はいてんきゃく		⇘Ⓚ	中段キック系
転身背転脚	てんしんはいてんきゃく		⇙Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
飛燕烈脚	ひえんれっきゃく		⇙ⓀⓀ	中段キック系
虎燕煽脚	こえんはいきゃく		ⓀⓀ	中段キック系
連環背転脚	れんかんはいてんきゃく		ⓅⓅⓅ⇘Ⓚ	中段キック系
蒼下捶	そうかすい		⇘Ⓟ	下段パンチ系
翻身掃脚	ほんしんそうきゃく		⇙Ⓚ+Ⓖ	下段キック系
燕旋蹴	えんせんしゅう		⬇Ⓚ+Ⓖ	下段キック系
連旋掃脚	れんせんそうきゃく		⇩ⓀⓀ	下段キック系
連環転身掃脚	れんかんてんしんそうきゃく		ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ	下段キック系
投げ				
倒身陰掌	とうしんいんしょう		⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
背身桃掌	はいしんちょうしょう		Ⓟ+Ⓖ	横投げ
春燕掛塔	しゅんえんかとう		Ⓟ+Ⓖ	後ろ投げ
雷震入林	らいしんにゅうりん		⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
旋風燕陣	せんぷうえんじん		⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
天地頭落	てんちとうらく		⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ
掣燕掛塔	せいえんかとう		⇦⇩Ⓟ+Ⓖ	投げ
飛燕翻膀	ひえんほんこ		⇘Ⓟ+Ⓖ	投げ
空烈天鳳	くうれつてんほう		⬇⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
燕風輪翔	えんふうりんしょう		⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ
返し系				
螺旋按掌	らせんあんしょう		⇦Ⓟ+Ⓚ	上段返し系
燕旋擺柳	えんせんはいりゅう	上P	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段返し系
膝転倒海	しつてんとうかい	膝	⇙Ⓟ+Ⓚ	中段返し系
飛燕擺柳	ひえんはいりゅう	肘	⇘Ⓟ+Ⓚ	中段返し系
架脚旋転	かきゃくせんてん	逆中K	⇘Ⓟ+Ⓚ	中段返し系



ダッシュしゃがみの特性を利用すれば…、



相手の目前で⇨P+Gと入力するだけで空烈天鳳が決まる。



さらに磨きのかかった破壊力

ウルフ

ショートショルダーからの空中コンボにダブルクローからの必殺の2択。ウルフの狙いが見えてきた。

担当：ギィ

すべて投げ技！新技紹介

新技紹介も最終段階。今回紹介するのはいずれも投げ技、それもかなりマニアックなものばかりだ。

●サイクロンホイップ

スライディングレッグシザーズと同様、横を向いている相手を投げるコマンド投げ。見た目は巻き込むように投げる逆一本背負いといったところか。

相手が正面を向いていた場合、キャッチに化けてしまうのでそれなりのリスクはある。

●クロスアームブリーカー

これも側面投げだが、同時に対しゃがみ投げでもある。しゃがんでいるのを見てから使い分けられるようになれば本物だ。

相手の腕を取りつつ肩をまたぎ、引き倒して腕ひしぎ逆十字固めで極める。ウルフ唯一の、いわゆるグラウンド技である。



間接技だ！パワーだけじゃないぞ。

●コンボダブルアームスープレックス

エルボースマッシュをしゃがんでかわした相手を素早くダブルアームで引っこ抜く連係技。相手がしゃがんでいなかった場合は当然ダブルアームは決まらないがエルボースマッシュは3発すべて連続技だし、入力しておいてもなんのリスクもないので意外と利用価値は高いかも。

●カーフブランディング

キャッチ・チェンジで相手の背後に回り込んだ後に可能な投げ技。相手の後頭部を押さえつけ、勢い良く押し倒し、顔面を地面に叩きつける豪快な技。安定して、より高いダメージを与えたいときに狙っていこう。



これがキャッチからの「安定技」だ。
失敗しないようにな。

持ち込め！強制2択

今回のウルフの最大の特徴は、直接ダメージを与えない投げ技、いわゆる崩し系の投げの存在である。崩した後確実に入る技というものは今のところ存在しないがここから強力な2択、3択を強いることができる。その技とは、

・プッシュ
（キャッチ後⬃P＋G）
・プッシュ
（チェンジ後⇩P＋G）
・ダブルクロー（仰向けダウンの相手の近くで⇩P＋G）

の3つ。キャッチ、チェンジ後のプッシュより安定するなら直接ダメージを与えられる投げコンボに、ダブルクローよりもフロントロールキック等のダウン攻撃に行ったほうがいい。相手の残り体力が少ないのならなおさらだ。

キャッチまたはチェンジからのプッシュの後は、多少間合いが遠い。ダッシュ投げ(正面ならアームホイップまたはダッシュジャイアントスイング、後ろからならダッシュ背後投げ）と中段（ドロップキック）の2択に持ち込もう。

ダブルクローの確実に入る技は投げに限定すると、

・S.S.D.
・ジャーマンスープレックス
・ドラゴンスープレックス

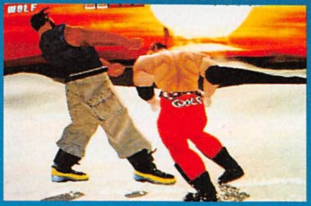
の3つ。そして、確実ではないが非常に決まりやすいのが、

・ジャイアントスイング
・Wアームスープレックス
・サイドスープレックス

特にジャイアントスイングは、相手、高度差、壁の有無によっては逃げられない場合も多いので、狙って損はない。

ダブルクローからのショートショルダーは返されることがないので、これと投げによって完全な2択を強いることもできる。

また、ジャイアントスイングの後など、相手がリング際にいるようなら無条件でダブルクロー→ショートショルダー。余裕でリングアウトだ。



ショートショルダーからの空中コンボで約4割。これも狙いだ。



ジャイアントスイングから走って引きずり起こせ！もう一回決まれば死亡確定。

空中コンボ基礎

とりあえずノーカウンター、平坦な地形で安定して入る空中コンボを2つ紹介しておこう。もちろん鷹嵐は無理。

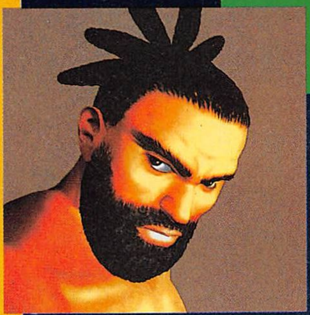
●ショートショルダー→レバー前P→ショートショルダー→フロントロールキック

アキラ、ラウ、ジャッキー、ウルフ、リオンには安定して入る。軽量級及びジェフリーに対しては足の組み方が八の字のとき限定だ。

●ニーブラスト→しゃがみP→ショートショルダー→フロントロールキック

こちらも条件はほぼ一緒。とりあえず浮かせるなら八の字の時がベストだ。

技名	備考	コマンド	判定
レベルバックチョップ		Ⓟ+Ⓚ	上段パンチ系
アックスラリアート		⇨Ⓟ+E	上段パンチ系
トマホークフラッシュ	酔い覚まし	⇨Ⓟ+Ⓚ	上段パンチ系
エルボーバット		⇦Ⓟ	上段パンチ系
スクリューラリアット		⇨⬂⇩⬃⇦ⓅⓅ	上段パンチ系
ドラゴンフィッシュブロー	酔い覚まし	⇨ⓅⓅ	上段パンチ系
エルボースマッシュ		ⓅⓅ⇨Ⓟ	上段パンチ系
コンボエルボーバット		ⓅⓅ⇨Ⓟ⇦Ⓟ	上段パンチ系
バーティカルアッパー		⬊Ⓟ	中段パンチ系
ボディブロー		⇨Ⓟ	中段パンチ系
ショートショルダー		⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
ショルダーアタック		⇦⇨Ⓟ	中段パンチ系
ソニックアッパー		⬂Ⓟ	中段パンチ系
コメットフック		⬃Ⓟ	中段パンチ系
アローナックル		⇩Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
トマホークチョップ	酔い覚まし	⇦Ⓟ	中段パンチ系
リバーススレッジハンマー		⬇⬂⇨Ⓟ	中段パンチ系
1、2、アッパー		ⓅⓅⓅ	中段パンチ系
フライングニールキック		⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	上段キック系
ネックカットキック		Ⓚ+Ⓖ	上段キック系
ダブルハイキック		ⓀⓀ	上段キック系
ソバット		⇨Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
ニーブラスト		⇨Ⓚ	中段キック系
フロントロールキック		⇦⇨Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
ドロップキック		⬃Ⓚ	中段キック系
グリズリーラリアット		⬃Ⓟ+Ⓚ	下段パンチ系
ロードロップ		⇨⇩Ⓚ	下段キック系
投げ			
スライディングレッグシザース		Ⓟ+Ⓖ	横投げ
キャッチ		⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
スタイナーズスクリュードライバー		⬃⬃Ⓟ+Ⓖ	投げ
ジャイアントスイング		⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
リストロックスロー		⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ
ボディスラム		⬃Ⓟ+Ⓖ	投げ
ジャーマンスープレックス		Ⓟ+Ⓖ	後ろ投げ
ドラゴンスープレックス		⇦Ⓟ+Ⓖ	後ろ投げ
サイクロンホイップ	敵横	⇦⇨or⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ
クロスアームブリーカー	敵横しゃがみ	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ
ジャーマンスープレックス	敵後ろ向きしゃがみ	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ
タイガードライバー		⬃Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ
ダブルアームスープレックス		⬂Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ
サイドスープレックス		⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ
アームホイップ		⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	キャッチ投げ
フランケンシュタイナー		⬂Ⓟ+Ⓖ	キャッチ投げ
カーフブランディング	組んでる間	⇨⇩Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
ジャーマンスープレックス	後ろ組	Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
プッシュ	後ろ組	⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
プッシュ	組んでいる間	⬃Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
タイガースープレックス	後ろ組	⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
サンダーファイヤーパワーボム	組んでる間	Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
チェンジ	組んでる間	⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
スリングショットフロントスープレックス	組んでる間	⇦Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
フロントネックチャンスリー	組んでる間	⬂Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
返し系			
キャプチュード	上K	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段返し系
ドラゴンスクリュー	中K	⬂Ⓟ+Ⓚ	中段返し系
ダブルクロー		⇩Ⓟ+Ⓖ	ダウン投げ



横投げにもコマンドが

ジェフリー

新しく紹介する敵の横を取った時のコマンド投げ、エスケープで避けた時に重宝するだろう。

担当：MVP

まずは新技

新技を見ていくと、相手の横を取った時のものが2つある。

これは相手の攻撃を読んでうまくエスケープした場合、相手の硬直中に自分は相手の横をとっている状態になるので、こういう時にはじめて使用できる投げなのだ。



相手の攻撃を避けて横をとれ!!

一応相手がレバーニュートラルであった場合に、エスケープすれば横はとれるが、こういうことはまずないであろう。

とまぁ一応どういう状況で決められるか、というのがわかったところでさっそく新技をみていこう。

●**アームブリーカー**

これのいいところはトリプルヘッドバットやヘッドクラッシュとコマンドが同じということ。

普通にやった時はアームブリーカーになるが、もしかして失敗（横をとっていない）した場合でもダメージに期待が持てるのである。



かついで「ボキッ」といく。



うまのりになって「ガツン」

●**コルクスクリューナックル**

これは下段攻撃をうまく避けたとき用。VF2では一見しゃがみ投げが入りそうだが実は判定は立ち投げ、という技が多かったが、VF3になってそういった技が見た目どおりに近くなったので、しゃがみ投げを狙える状況というのは増加している。従って下段で硬化している場合は迷わずこの技を決めてあげよう。

ダッシュ攻撃

新技の紹介はまだ続くが、今度はダッシュ攻撃というものについて説明しよう。

VF2では1つもなかったダッシュ攻撃であるが、VF3では可能となった。が、しかしあまり使い道を研究するというほどのものではないだろう。

●**ランニングヒップアタック**

前作ではあったが今回はダッシュ攻撃でしか出せない。リングアウト用に使えるか?



走らないと今回は出ない。

●**ランニングボディプレス**

ダッシュして相手に向かってボディプレスで襲いかかる。しかし、相手がしゃがんでいると上を通り過ぎてしまったり、ガードされると余裕で反撃を受けてしまう。

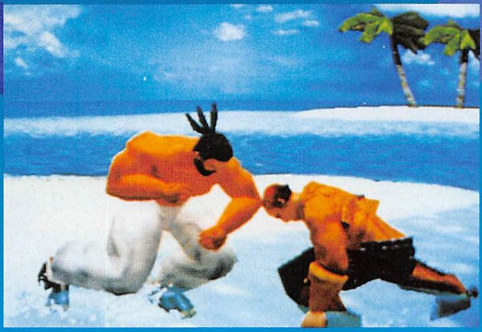
ヘルバンクハンマーを使え



使えなさそうだが見た目はいい。

⇩Ⓟ+Ⓚで出るヘルバンクハンマーは、ガードされてもほぼ反撃は受けず、ヒットすれば相手をしゃがませる効果がある。

ヒットした場合、相手がよろめきを回復しなかった場合、しゃがみ投げが入り、もし回復しても投げか打撃かの2択に持ち込めるのだ!!もう使うしかないね。



このあと回復しなければしゃがみ投げが入るのだ。

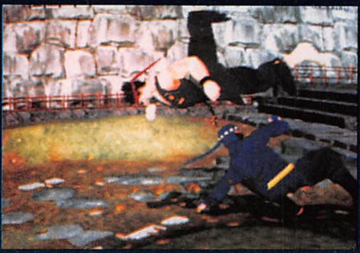
技名	備考	コマンド	判定
コンボケンカフック		ⓅⓅ⇦Ⓟ	上段パンチ系
ヘルスタップ		Ⓟ+E	上段パンチ系
ケンカフック	酔い覚まし	⇦⇨Ⓟ	上段パンチ系
ヘッドアタック		⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	上段パンチ系
トルネードハンマー	酔い覚まし	⇨⇦Ⓟ	上段パンチ系
ニーハンマー		⇦ⓀⓅ	上段パンチ系
マシンガンヘルスタップ		Ⓟ+EⓅ+EⓅ+E	上段パンチ系
バーティカルアッパー		⬊Ⓟ	中段パンチ系
ダッシュエルボー		⇨⇨Ⓟ	中段パンチ系
エルボーバット		⇨Ⓟ	中段パンチ系
ミドルヘルスタップ		⇨Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
ケンカアッパー		⇘⇘Ⓟ	中段パンチ系
ストマッククラッシュ		⇦⇘Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
スマッシュアッパー		⇘Ⓟ	中段パンチ系
エルボースタンプ		⇦Ⓟ	中段パンチ系
ヘルバンクハンマー		⇩Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
ライジングハンマー		⇦⇘ⓅⓅ	中段パンチ系
トーキックハンマー		⇩ⓀⓅ	中段パンチ系
ダブルアッパー		⇘ⓅⓅ	中段パンチ系
コンボケンカアッパー		⇘ⓅⓅⓅ	中段パンチ系
ダッシュエルボーアッパー		⇨⇨ⓅⓅ	中段パンチ系
エルボーハンマー		⇨Ⓟ⇦Ⓟ	中段パンチ系
キリングトーキックハンマー		ⓀⓀⓅ	中段パンチ系
1、2、アッパー		ⓅⓅⓅ	中段パンチ系
ニーアタック		⇦Ⓚ	中段キック系
トーキック		⇩Ⓚ	中段キック系
ケンカキック		⇨⇨Ⓚ	中段キック系
ヒールアタック		⇦⇨Ⓚ	中段キック系
ダッキングロー		⇩Ⓚ+Ⓖ	下段キック系
ローキック		⇘Ⓚ+Ⓖ	下段キック系
投げ			
ココナッツクラッシュ		Ⓟ+Ⓖ	横投げ
パワースラム		⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
スプラッシュマウンテン		⇘⇘Ⓟ+Ⓖ	投げ
ヘッドクラッシュ		⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ
マシンガンハンマー		⇙⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
タックル		⇦⇘Ⓟ+Ⓖ	投げ
ボディリフト		⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ
ボックスロー		⇙Ⓟ+Ⓖ	投げ
スパインバスター		⇩Ⓟ+Ⓖ	投げ
アームブリーカー	敵横	⇦⇨or⇨⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ
フロントバックブリーカー		⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	投げ
コルクスクリューナックル	敵横しゃがみ	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ
バックブリーカー		Ⓟ+Ⓖ	後ろ投げ
バックブリーカー		Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	後ろしゃがみ投げ
パワーボム		⇘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ
マシンガンニーリフト		⇩⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ
アイアンクロー		⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段投げ
トーキックスプラッシュマウンテン	トーキックヒット後	⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
トリプルヘッドバット		⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
リフトアップスロー	ストマッククラッシュ後	⇩Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
デビルリバースクロー		⇩Ⓟ+Ⓖ	ダウン攻撃
ランニングヒップアタック		Ⓚ+Ⓖ	走り中段攻撃
ランニングボディプレス		Ⓟ+Ⓚ	走り中段攻撃
特殊			
マシンガンタックル	壁が前	⇦⇘Ⓟ+Ⓖ	壁技
ウォールワイプスロー	壁が後ろ	⇙Ⓟ+Ⓖ	壁技



最終新技2つを紹介だ！

影丸

ちょっと特殊な新技の性能、使い方を説明しよう。





●**地滑り**

龍尾閃や地走りといった下段攻撃と技判定が一緒で、新たに追加された地滑り。

ちょっと相手と離れた中間間合いから走り、Kボタンを押すと掛け声とともに見事なスライディングを繰り出す。

技的には攻撃力が高い割に硬化が少なく、かなり使えるものの1つとして捕らえてよいだろう。

ただ、地滑りを出すには条件があり、必ず走ってからでないと技が出せないということだ。

VF3の走れる距離というのはVF2・1とほとんど同じで、ラウンド開始の相手との位置よりちょっと離れたところ。そこから走ってKを押せば出すことができるのだ。

注意点は2つ。1つは、走ってからのK入力が早いと流影脚になってしまうということ。2つ目は、遠間から地滑りを出してヒットしても相手は倒れないということだ。

なお、地滑りは中間距離から出した場合のみヒットすればダウンを奪うことが可能だぞ。

●**影刃**

忍者だからこそできる「カエル飛びアッパー」が新に加わった影刃だ。

技判定は中段攻撃となっていて、ヒットすれば結構ダメージを与え、同時にダウンも奪うことができるが、ジャンプする分、硬化時間がかなり長めになっていて余裕で返し技をくらってしまう。

リーチ的には、しゃがみダッシュをしてから技を出すので、中間距離からでも意外に有効だが、使うならエスケープをしてからのほうがお薦めだぞ。

弧延落後は何がいい？

VF2では、弧延落で投げたあとに色々な空中コンボを決めることができた。しかし、VF3になって「アンジュレイション（高低差）」がシステムとして加わり、思った通りの連続攻撃を決めることができないようになってしまったのだ。

だが、一応今のところ側弾×2発からの散弾裏蹴りは条件付きで決めることが可能。

今回は、そんな空中コンボの中から1つを紹介しよう。

●**弧延落→散弾螺旋裏蹴り（螺旋止め）→影刃**

このコンボが意外にカッコがいい。テクニカル的な部分では側弾、側弾…高度だし威力も高い。だが、これは見た目がなかなかいい。一応条件によっては、全キャラ相手に決めることもできるので試してみるといいだろう。



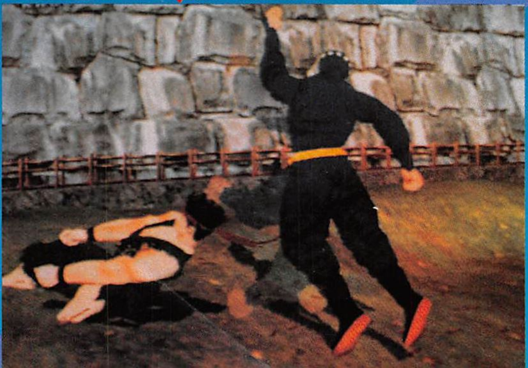
弧延落で「ハァー」



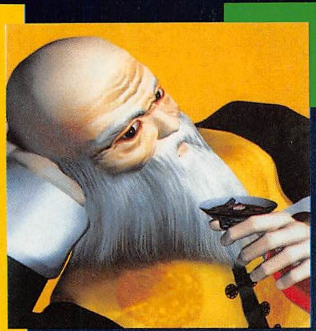
で、側弾から…、



散弾螺旋につないで、蹴りを出さずに…、



螺旋	らせん		←Ⓟ	上段パンチ系
側弾	そくだん		↘Ⓟ	上段パンチ系
落閃刃返	しらくせんじんかえし	酔い覚まし	→Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ	上段パンチ系
散弾撃	さんだんげき		ⓅⓅⓅ	上段パンチ系
岩暫破	がんざんは		⬉Ⓟ	中段パンチ系
風閃刃	ふうせんじん	酔い覚まし	Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
肘打	ちひじうち		→Ⓟ	中段パンチ系
葉隠閃刃	はがくれせんじん		↘Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
旋風刃	せんぷうじん		↓Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
影刃	かげやいば		→↓↘Ⓟ	中段パンチ系
幻葉	げんよう		←Ⓚ+Ⓖ	上段キック系
烈掌脚	れっしょうきゃく		ⓅⓅⓀ	上段キック系
葉呀龍	はがりゅう		→→Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
旋蹴り	つむじげり		↓Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
裏水車	うらすいしゃ		↘Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
水車蹴り	すいしゃげり		↙Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
旋風蹴り	せんぷうげり		↙Ⓚ	中段キック系
円月蹴り	えんげつげり		↙Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
浮身膝蹴り	ふしんひざげり		⬇→Ⓚ	中段キック系
螺旋裏蹴り	らせんうらげり		←ⓅⓀ	中段キック系
散弾裏蹴り	さんだんうらげり		ⓅⓅⓅⓀ	中段キック系
散弾風神脚	さんだんふうじんきゃく		ⓅⓅⓅ←or↙Ⓚ	中段キック系
散弾螺旋裏蹴り	さんだんらせんうらげり		ⓅⓅ←ⓅⓀ	中段キック系
針鼠弾	しんそだん		←↙↓↘→Ⓟ	下段パンチ系
雷龍飛翔脚	らいりゅうひしょうきゃく		→→Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	下段キック系
流影脚	りゅうえいきゃく		→→Ⓚ	下段キック系
回転地擂り脚	かいてんぢずりきゃく		←↙↓↘→Ⓚ	下段キック系
地走り	ちばしり		↘Ⓚ	下段キック系
後転地擂り脚	こうてんぢずりきゃく		→↘↓↙←Ⓚ	下段キック系
葉裏霞	はうらがすみ		Ⓟ+Ⓖ	後ろ投げ
葉裏霞	はうらがすみ		Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	しゃがみ後ろ投げ
霧霞	きりがすみ		Ⓟ+Ⓖ	横投げ
順逆自在	じゅんぎゃくじざい		→Ⓟ+Ⓖ	投げ
影霞	かげがすみ		←→Ⓟ+Ⓖ	投げ
浮霞	ふがすみ		←↓Ⓟ+Ⓖ	投げ
刀霞	かたながすみ		↘Ⓟ+Ⓖ	投げ
弧延落	こえんらく		←Ⓟ+Ⓖ	投げ
浮身乱弾撃	ふしんらんだんげき		↙Ⓟ+Ⓖ	キャッチ投げ
闇霞	やみがすみ	敵背後	↑Ⓟ+Ⓖ	キャッチ投げ
イズナ落とし	いずなおとし	弧延落後	↑Ⓟ+Ⓖ	投げコンボ
小手返し	こてがえし	正上P	←Ⓟ+Ⓚ	上段返し系
地滑り	ぢすべり		➡Ⓚ	走り下段攻撃



「酔拳」な技がまた新たに!ニヤリ

舜帝

酔いの数を数えつつ未知なる技で度肝を抜け!

担当：ボボしじみ

新技公開

●横寝後の仰身倒腿

涅槃旋脚（横寝後Ⓚ）からの連係技。デモ中にじじいがこの技を行うので見た人も多いはず。3発目の蹴り（仰身倒腿）の後、仰向けに倒れる。



●横寝後の連撃下蹴



これも涅槃旋脚からの連携で三発目の蹴りが下段判定になっている。ただしこちらは飲酒が条件で酒を10杯飲まないとだすことができない。まてよ…この蹴り見たことあるな…。

飲酒に関して

じじいは酒を飲めば飲む程強くなり、また飲んだ回数によって使える技数も増えていく。そういった飲酒に関する技を今までの技紹介で説明不足だった部分も含め、もう一度解説しておこう。

●酒を飲む技について

プレイしていてすでに気付いた人も多いと思うが技によって酒飲みの数値が違うので記しておく。

・仰飲酒（⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）1杯
・座飲酒（座盤跌後Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）3杯
・転身双冲掌（⇨Ⓟ+Ⓚ）5杯
・酔歩転身肘（Ⓟ+Ⓖ）5杯
・権鐘離（敵背後に立ちⓅ+Ⓖ）5杯

●飲酒後、使用できる技について

・前旋掃腿（⇩Ⓟ+Ⓚ）1杯
・連環前旋掃腿（⇩Ⓟ+ⓀⓀⓀ）7杯
・連撃後下襲腿（ⓅⓅ⇩ⓀⓀ）6杯
・騰空飛天砲（⇨⇨Ⓟ+Ⓚ）8杯
・横寝後の連撃下蹴（ⓀⓅ⇩Ⓚ）10杯
・転身繰鶏脚（⇦⇦Ⓟ+Ⓖ）6杯

●酔い覚ましの技について

・何仙姑（⇨（ⓅⓅⓅ）Ⓚ）どの部分が当たっても1杯分減らすことができる。

継承技の変更点

●向側系について

2からの継承技である向側前避、向側後避はそれぞれ⇙Ⓔ、⇖Ⓔというコマンドで発生する。しかし前作をプレイしていた人は入力方法が変わっているので注意が必要といえる。向側後避については⇖Ⓔの後、前作と同様にⓅやⓅ+Ⓚをつなぐことができるぞ。これらの移動技は通常の直線的に避けるエスケープと違って弧を描くように避けるのが特徴であり、また移動距離も長いので避けが成功したなら相手の背後もとることも可能だ(向側前避に限る)。ただ正直なところ通常のエスケープのほうが性能がいいような気が…。



ただのエスケープだとこの位置に。



通常、この位置から…、



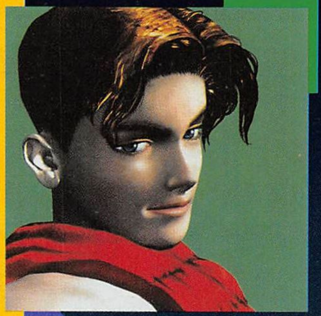
向側前避（⇙Ⓔ）だとこの位置に。うーん使いどころは?

●ダウン攻撃について

じじいのダウン攻撃は全部で四種類あるので状況に応じて使い分けてもらいたい。

・螺旋酔肘（⇗Ⓟ）
・転宙落脚（⇧Ⓟ）
・転地宙撃（⬈Ⓟ）
・騰空仙山（⇩⇧Ⓟ）

技名		備考	コマンド	判定
背旋肘	はいせんちゅう		⇙Ⓟ	下段パンチ系
単飛跳撃	たんひちょうげき		Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
連撃後蹴腿	れんげきこうしゅうたい	飲酒後	ⓅⓅ⇩ⓀⓀ	上段キック系
連飛跳撃	れんひちょうげき		ⓀⓀ	上段キック系
連蹴廻手	れんしゅうかいしゅ		ⓀⓀⓅ	上段パンチ系
双衝腿	れんしょうたい	転倒立	Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
斜側連脚	しゃそくれんきゃく		⇨Ⓚ+E	中段キック系
浸歩酔硬手	しんほすいこうしゅ		⇦⇘Ⓟ	中段パンチ系
何仙姑	かせんこ	酔い覚まし	⇨（ⓅⓅⓅ）Ⓚ	中段パンチ系
酔仙手	すいせんしゅ		Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
酔仙連蹴	すいせんれんしゅう		Ⓟ+ⓀⓀ	中段キック系
仰飲杯手	ぎょういんはいしゅ		⇘Ⓟ	中段パンチ系
月牙叉撃	げつがさいげき		⬉Ⓟ	中段パンチ系
横掃撃	おうそうげき		⇦Ⓟ	上段パンチ系
騰空飛天砲	とうくうひてんほう	飲酒後	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	上段パンチ系
跳腕撩拳	ちょうわんりょうけん		⇩⇘⇨Ⓟ	中段パンチ系
仰身倒腿	ぎょうしんとうたい		⇦Ⓚ	中段キック系
後蹴連腿	こうしゅうれんたい		⇙ⓀⓀ	上段キック系
背倒連旋脚	はいとうれんせんきゃく		⇙Ⓚ+Ⓖ	上段キック系
宙舞双転脚	ちゅうぶそうてんきゃく		⇨⇨Ⓚ	中段キック系
横双手	おうそうしゅ		Ⓚ+ⒼⓅ	上段パンチ系
倒脚	とうきゃく		⇩Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
旋風掃腿	せんぷうそうたい		⬇Ⓚ+Ⓖ	下段キック系
前旋掃腿	ぜんせんそうたい	飲酒後	⇩Ⓟ+Ⓚ	下段キック系
連環前旋掃腿	れんかんぜんせんそうたい	飲酒後	⇩Ⓟ+ⓀⓀⓀ	下段キック系
転身双冲掌	てんしんそうちゅうしょう		⇨Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
叉手連環撃	さいしゅれんかんげき		ⓅⓅⓅ	中段パンチ系
倒身連脚	とうしんれんきゃく	転倒立	Ⓚ	中段キック系
向側後避双手	こうそくこうひそうしゅ		⇖EⓅ+Ⓚ	上段パンチ系
後伸避払手	こうしんひふつしゅ		⇦EⓅ	上段パンチ系
転身酔酒靠	てんしんすいしゅこう	転倒立	Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
空飛双単蹴	くうひそうたんしゅう		⇖Ⓚ	小ジャンプキック
連載顎手	れんさいがくしゅ		⇦⇨ⓅⓅⓅ	上段パンチ系
旋子	せんし		⇦Ⓚ	小ジャンプキック
龍尾脚	りゅうびきゃく		⇧Ⓚ	中段キック系
背旋肘廻下脚	はいせんちゅうかいかきゃく		⇙ⓅⓀ	下段キック系
涅槃旋脚	ねはんせんきゃく	横寝	Ⓚ	中段キック系
涅槃双掃脚	ねはんそうそうきゃく	横寝	➡Ⓚ	中段キック系
連撃後下襲腿	れんげきこうかしゅうたい	飲酒後	ⓅⓅ⇩ⓀⓀ	下段キック系
宙舞落穿脚	ちゅうぶらくせんきゃく	座盤跌	Ⓚ	中段キック系
翻身連旋脚	ほんしんれんせんきゃく		⇦Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
投げ				
倒襲裏肘	とうしゅうりちゅう		⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ
転身繰胯	てんしんそうこ		⇘Ⓟ+Ⓖ	投げ
転身倒襲裏肘	てんしんとうしゅうりちゅう		Ⓟ+Ⓖ	横投げ
転身繰鶏脚	てんしんそうけいきゃく	飲酒後	⇦⇦Ⓟ+Ⓖ	投げ
仰身倒腿	ぎょうしんとうたい	横寝	ⓀⓅⓀ	中段キック系
連撃下蹴	れんげきかしゅう	横寝、飲酒後	ⓀⓅ⇩Ⓚ	下段キック系
翻身双仙腿	ほんしんそうせんたい	転倒立	Ⓟ+Ⓖ	キャッチ投げ
権鐘離	かんしょうり		Ⓟ+Ⓖ	後ろ投げ
特殊				
座盤跌	ざばんてつ		⇩⇩	移動系
横寝	おうしん		⇦⇙⇩⇘⇨	移動系
転倒立	てんとうりつ		⇨⇘⇩⇙⇦	移動系
宙舞身	ちゅうぶしん		⇧Ⓟ+Ⓚ	移動系
仰飲酒	ぎょういんしゅ		⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	移動系
座飲酒	ざいんしゅ	座盤鉄	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	移動系
ダウン攻撃				
螺旋酔肘	らせんすいちゅう		⇗Ⓟ	ダウン攻撃
騰空仙山	とうくうせんざん		⇩⇧Ⓟ	ダウン攻撃



今回はいける!
リオン

残りの新技紹介と、使える技をピックアップして紹介しよう。
担当：SHO

新技

今回紹介できる新技は1つしかない。しかし、投げ技なので、選択も増えるので覚えてほしい。

●七星跳飛捕蟬（↗P+G）
相手に足から飛びついて頭から乗っかり、倒してしまう技。コマンド入力が前ナナメ上というように慣れていないが、投げ返しをされにくいという点においては頼れる投げ技になる。
技のモーションが一瞬止まるので、ここから連続した技が派生しそうだが、今は不明。

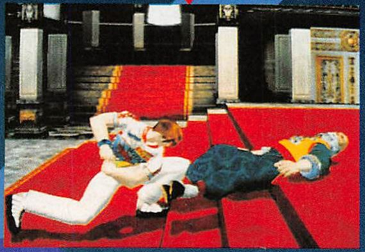

このあとに何が派生するのかは不明。

使える技

●連環穿掌（PPP）
技の出が非常に速くなったので返し技には持ってこいの技。しかも、1発目のパンチが当たれば相手が倒れるまで連続して入るようになっている。相手を倒した後に、ダウン攻撃に行くと避けられてしまう。そこで、PPPで相手を倒した後は、軌腿（↓K）・落穿手（ダウン時↑P）を入れるのがいいぞ。


PPPで倒れたら、


軌腿、

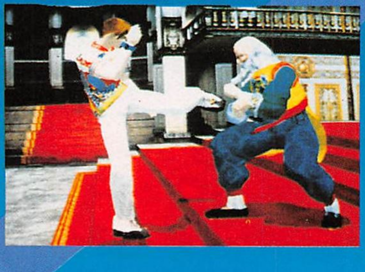

落穿手を入れよう。

●騰撃連捶（↘PP）
前回は重要な技であった騰撃連捶だが、今回も非常に役に立つ技として認識しておいてほしい。
しかし、今回は騰撃連捶を出したらしゃがみ状態になるので、立ち技につなげるのが多少困難になった。
騰撃連捶のあとに盤肘（→P）を出そうとすると疾歩昇穿掌（しゃがみ→P）になってしまうが、この連係はけっこういけるので覚えておいていいだろう。また、それだけでは芸がないので連環穿掌や転身蟷螂連脚（←PPK）に変化させるようにしよう。


騰撃連捶のあとに盤肘を出すと、


疾歩昇穿手になってしまう。

●転身蟷螂連脚（←PPK）
ディレイを使った攻撃が有効な技だが、最後の蹴りをガードされてしまうと、投げをくらってしまうほど硬直が長い。しかし、足の位置が八の字の状態のとき打撃では反撃をくらうが、投げの反撃をくらうことはないので、覚えておくといいだろう。
基本的にリオンは足が八の字の状態では投げをくらいにくい。他の技でもこういったことはあるので、調べてみてほしい。


八の字であればこの蹴りをガードされても投げはくらわない。

投名		備考	コマンド	判定
磨盤手	まばんしゅ		→Ⓟ+E	上段パンチ系
双耳旋風	そうじせんぷう	酔い覚まし	→Ⓟ+Ⓚ	上段パンチ系
泰山双勾手	たいざんそうこうしゅ	酔い覚まし	←Ⓟ+Ⓚ	上段パンチ系
連環穿掌	れんかんせんしょう		ⓅⓅⓅ	上段パンチ系
箭疾歩	せんしっぽ		→→Ⓟ	中段パンチ系
盤肘	ばんちゅう		→Ⓟ	中段パンチ系
穿陰掌	せんいんしょう		↘Ⓟ	中段パンチ系
疾歩昇穿手	しっぽそうせんしゅ		しゃがみ→Ⓟ	中段パンチ系
縦跳穿掌	じゅうちょうせんしょう		↑Ⓟ+Ⓚ	中段パンチ系
落撃掌	らくげきしょう		↗ⓅⓅ	中段パンチ系
盤肘連環手	ばんちゅうれんかんしゅ		→ⓅⓅ	中段パンチ系
登旋腿	とうせんたい		↓ⓀⓀ+Ⓖ	上段キック系
連旋腿	れんせんたい		ⓀⓀ	上段キック系
掛統腿	かとうたい		↑ⓀⓀ	上段キック系
勾手提膝	こうしゅていしつ		→Ⓚ	中段キック系
転身撩陰脚	てんしんりょういんきゃく		→→Ⓚ+Ⓖ	中段キック系
斧刃連端脚	ふじんれんたんきゃく		→→ⓀⓀ	中段キック系
転身蟷螂連脚	てんしんとうろうれんきゃく		←ⓅⓅⓀ	中段キック系
進歩蟷螂掃手	しんぽとうろうそうしゅ		↘↘Ⓟ	下段パンチ系
倒歩背掃手	とうほはいそうしゅ		↙Ⓟ+Ⓚ	下段パンチ系
騰撃捶	とうげきすい		↘Ⓟ	下段パンチ系
斜歩斜掃捶	しゃほしゃそうすい		↓Ⓟ+E	下段パンチ系
偸歩掃手	とうほそうしゅ		↓Ⓟ+Ⓚ	下段パンチ系
連掃勾手	れんそうこうしゅ		⬋ⓅⓅ	下段パンチ系
連捶掃手	れんすいそうしゅ		ⓅⓅ↓Ⓟ	下段パンチ系
騰撃連捶	とうげきれんすい		↘ⓅⓅ	下段パンチ系
疾地掃腿	しっちそうたい		↙Ⓚ+Ⓖ	下段キック系
穿弓腿	せんきゅうたい		↘Ⓚ	下段キック系
後掃腿	こうそうたい		⬇Ⓚ+Ⓖ	下段キック系
前掃腿	ぜんそうたい		↓ⓀⓀ	下段キック系
閃転空脚	せんてんくうきゃく		↗Ⓚ	小ジャンプキック
投げ				
採取砲靠	さいしゅほうこう		→→Ⓟ+Ⓖ	投げ
翻身提膝	ほんしんていしつ		Ⓟ+Ⓖ	横投げ
連勾手背襲	れんこうしゅはいしゅう		Ⓟ+Ⓖ	後ろ投げ
飛転双空脚	ひてんそうくうきゃく		←→Ⓟ+Ⓖ	投げ
転身双勾手	てんしんそうこうしゅ		→↘↓↙←Ⓟ+Ⓖ	投げ
擺下尖転	はいかせんてん		↙Ⓟ+Ⓖ	投げ
七星天分肘	しちせいてんぶんちゅう		←Ⓟ+Ⓖ	投げ
登山翻車脚	とざんほんしゃきゃく	しゃがみ	→Ⓟ+Ⓖ	投げ
七星跳飛捕蟬	しちせいちょうひほぜん		↗Ⓟ+Ⓖ	投げ
落穿手	らくせんしゅ		↑Ⓟ	ダウン攻撃


THE KING OF Fighters '96
©SNK1996
技…ここに極まる

シリーズ集大成作の予感!

サムライスピリッツ 天草降臨

TM

予想をはるかに上まわる出来。まだ完成バージョンじゃないけど感動すら覚えてしまったのだ。

前作には少しついていけなかった真サムスピ教信者：珈琲



任意のタイミングで怒れるのがポイント。

冬といえばサムスピの季節。シリーズ第4作となるサムライスピリッツ天草降臨が満を持して登場するぞ。
天草降臨の開発バージョンをプレイした感覚を一言で表現するなら、これまでのサムスピシリーズの良い意味での集大成、となる。新システムももちろん存在するが、斬紅郎無双剣で感じられたアバンギャルドな部分はこなれて、プレイ感をより大切にしているのだ。
開発バージョンでこうなのだから、完成バージョンのことを考えると、いても立ってもいられないぞ。

空中ガードがなくなった

斬紅郎無双剣で賛否両論にわかれた空中ガードは廃止された。やはりサムスピに空中ガードは合わなかったようだ。

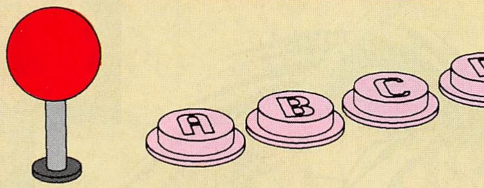
怒りシステムが変わった

今回最も目立つ変更点。変更の大きなポイントは2点だ。
●怒り爆発を完全に自分で決められるようになった。
これまではレバー入れなどの例外はあったが、ゲージが溜まった時点で自動的に怒りが発動していた。
天草降臨ではゲージが満タンになっても怒りは爆発せず、ABC同時押しによって任意のタイミングで怒りを爆発させることができるようになった。そしてそれにともない、怒った瞬間の無敵で相手をふっとばせる。

～STORY～

一七八八年・初頭　世界中に起こった災厄は「彼」が一人の剣士に倒されることによって、平穏を取り戻そうとしていた。
しかし、冷害、洪水、大火、飢餓などのあらゆる災厄は今尚、人々を苦しめていた。
そして、天明八年、秋
肥前・島原に巨大な稲妻が落ちた。その天をも揺るがす轟音とともに、島原近辺はその様相を一変させた。
そして、その中心であった島原城は、日に日に姿を変えて小浜・九千都・深江などの近隣の村や集落を呑み込み拡大していった。
その邪悪な外観と怨念の呪詛に呼応するかのような「彼」の福音が聞こえて来るという噂が広がるにつれ、いつしか人々は、その城を「天草城」と呼び、畏怖しながらも、その声に救いを求める者もいた。
その魔城の主こそは、かつて幕府軍によって、この世を追われ、恨みと征服欲により１５０年の時を越え魔界から蘇った「彼」、「天草四郎時貞」であった。
天草四郎時貞は理想郷創造に必要な「絶対的な力」を得るために、魔界にいながら自我を持つ「壬生月斬紅郎」の「魂」を現世に召還した。
しかし、天草の予想を遥かに越えた「力」を持って復活した「斬紅郎」を抑える事のできない「彼」は、「斬紅郎」を呪法を用いて一時的に魔界に幽閉しておく事しかできなかった。
天草は、その斬紅郎の持つ「絶対的な力」を操るため、そして自らの失った「力」を再び取り戻すために「魔城」を用いて人々から魂を吸い取っていった。
その「魔城」からの波動による騒乱は島原半島だけに止まらず、日本国内そして海を隔てた国々へ広がろうとしていた。
そして再び、世界は混沌の時代へ向かおうとしていた。

基本操作



特殊動作	
ABボタン同時押し	避け
相手に接近して→+AB	回り込み
BCボタン同時押し	不意打ち
→+C	防御崩し（突き飛ばし）
←+C	防御崩し（引っ張り）
↓↙←→+Dボタン	当て身（武器あり時） 白刃取り

相手ダウン時、接近して↘+斬りボタン	避け
相手ダウン時、接近して↑+斬りボタン	回り込み
レバー←OR→	追い打ち・1
レバー↖OR↑OR↗	追い打ち・2
レバー↓+ボタン連打	ダウン回復
スタートボタン×3	武器捨て挑発
地面に刺さっている武器に接近してAorB	武器を取る
ABCD同時押し	怒り爆発
怒りゲージ消滅後、ABC同時押し	一閃
怒りゲージ消滅後、BCD同時押し	連ね斬り
レバー→・→	踏み込み
レバー←・←	退き込み
CD同時押し	連続斬り入り込み
（CD後）A・A・A	共通技1
（CD後）A・B・C	共通技2
（CD後）B・B・C	共通技3
剣客専用特殊技	
CD同時押し	自動連続斬り
ABCD同時押し	武器飛ばし技（簡易入力）

●怒り爆発中に2種類の共通攻撃を出せるようになった。
ABCにより怒りを爆発させると、怒りゲージの上でカウントダウンが始まる。
カウントダウン中（怒り中）にABCで「連ね斬り」、BCD「一閃」を出せる。連ね斬りは複数回使用可能な連続攻撃で、閃は右京の夢想残光霞ライクな突進技だ。どちらも自分の体力が少なければ少ないほど性能が上がる。怒りは1試合中1回しか使えないので、使用タイミングが非常に重要になってくる。逆転を狙うにも戦略的な判断が必要なのだ。
大きなポイントはこの2点だが他にも、怒りゲージ溜めがなくなって、純粋に相手からのダメージによってのみ怒りゲージが増えるようになっているとか、武器飛ばし必殺技が全キャラ共通コマンドになっているなどの細かな変更がなされている。
ついにサムスピの世界にもダウン攻撃（追い打ち）がやってきた。追い討ちは追い討ち1と追い討ち2の2種類がある。この2つの違いは明らかになってはいないが、ショーバージョンでは小と大の違いという感じだった。
ダウン中はダウン回復により少し体力を回復することができるが、ダウン回復するとクイック起き上がりや前作からあった移動起き上がりができなくなるため、ダウン時のリスクが大きくなる。追い打ちをかける側も、不用意に追い打ちをすると、クイック起き上がりされて危険だし、追い討ちをいつもしないと、ダウンされるごとに少しではあるが体力を回復されてしまう。いかに起き上がり、いかに攻めるか、今度のサムスピは起き上がりも熱いのだ。



レベル選択も健在だ。



これが連ね斬り。



十兵衛の追い討ち攻撃。

新キャラの登場と旧キャラの復活

天草降臨の新キャラは風間火月と風間蒼月の2キャラで、火月は文字通り火を使い、蒼は水を使う。
旧キャラの復活は柳生十兵衛、シャルロット、タムタムの3キャラだ。人気キャラの復活だけに、狂喜している人も多いのでは？
斬紅郎無双剣のときにいた12キャラは全部いるので、2＋3＋12で17キャラに増えた。それらすべてに修羅と羅刹がいるわけだから単純計算で34キャラから選べると思ってよいだろう。天草降臨では修羅と羅刹の違いがより生きる方向の調整がなされているので、キャラ選びの幅は格段に広がったといえる。
天草降臨は斬紅郎無双剣のシステムをベースにしてつくられてはいるが、その実、ゲーム性は全く違ったものになっている。いわゆるサムスピの面白さの原点を意識したつくりといえよう。天草降臨の発売まであとわずか。今回はある程度時間的に余裕を持って制作されているようだ。



キャラクターセレクト画面。懐かしい顔がちらほらと。

風間火月



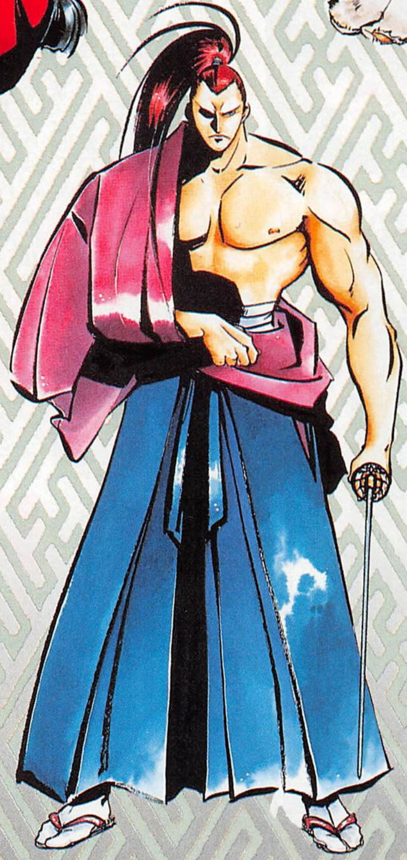
妹の体の異変は「魔城」が原因と知り、掟を破って「抜け忍」となり、「魔城」へと向かう。

覇王丸



「魔城」の復活と共に、「天草」の気を感じ取り、「決着」をつける為、「島原」へと向かう。

牙神幻十郎



「気に入らない奴」を斬りながら、覇王丸「殺す」ためだけに追いつづけるうち、「島原」にたどり着く。

風間蒼月



「抜け忍」となった弟を追わなければいけない立場「追い忍」となり、弟を追って行くうちに「魔城」へとたどり着く。



橘右京

小田桐圭と、その婚約者が幸せに暮らせる様、その二人に危害が及ばぬうちに排除するため「島原」へと向かう。



「肥前」巡業中に「鬼」の噂を聞き、その真偽を確かめる為に「魔城」へと向かう。

千両狂死郎



祖国の異変を感じとり、原因究明の為、再び日本へと向かう。

シャルロット



国内各地の異変の原因が、「魔城」である事を知った幕府から調査・討伐を命ぜられる。

タムタム



柳生十兵衛

村の異変から「悪い神」復活を感じ取り、再び「仮面」を付け、日本に向かう。

ナコルル



「魔城」出現によって崩壊しようとしている自然を守るために「島原」へ向かう。

リムルル



「魔城」出現によって崩壊しようとしている自然を守るため、また、姉・ナコルルを手助けするため「島原」へ向かう。

服部半蔵

国内各地の異変の原因が「魔城」であることを知った幕府からの密命で、「魔城」を命ぜられる。

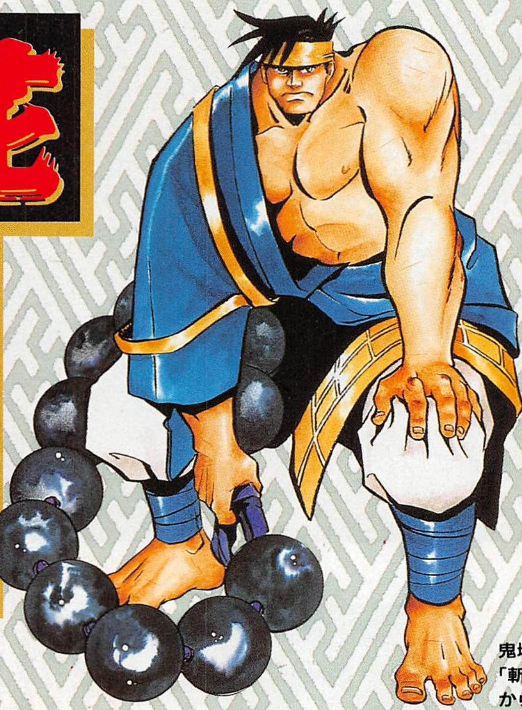


ガルフォード



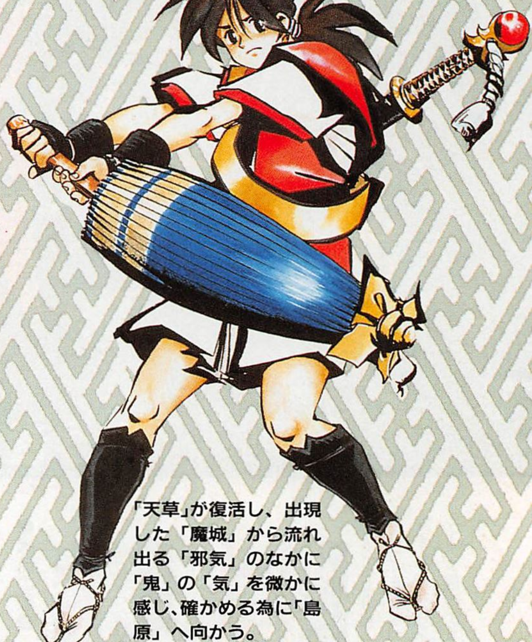
この世にはびこる「悪」を倒すため。

花諷院骸羅



鬼塚が壊れている事を不審に思い、「斬紅郎」を探すうちに、「魔城」から流れ出る「邪気」の中に、「斬紅郎」の「気」を感じ取り、「島原」に向かう。

緋雨閑丸



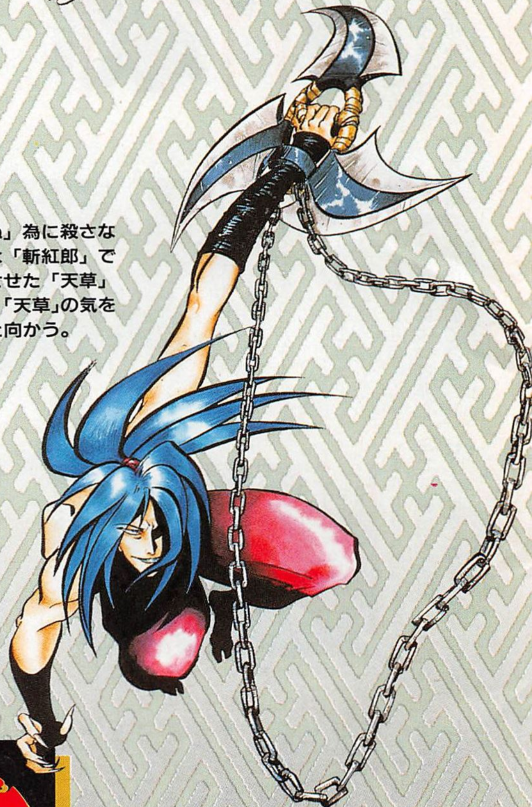
「天草」が復活し、出現した「魔城」から流れ出る「邪気」のなかに「鬼」の「気」を微かに感じ、確かめる為に「島原」へ向かう。

天草四郎時貞



もう一人の自分自身（闇側の魂）を探して倒し、再びひとつとなる為に「魔城」へと向かう。

首斬り破沙羅



破沙羅自身が「死ぬ」為に殺さなければならないのは「斬紅郎」ではなく、己を復活させた「天草」である事に気付き、「天草」の気を追って「島原」へと向かう。

画面外の敵を照準せよ

新型衛星暴走

まだまだ楽勝!稼ぎ重視で4倍ラッシュだ!

蒼穹紅蓮隊

そうきゅうぐれんたい

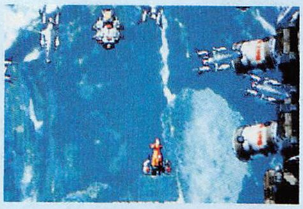
担当：VMT-RED

敵機解説

前回の東京上空ステージに続き、今回の軌道上ステージも主に稼ぎパターンを載せていくぞ。初心者の人も敵の配置を頭に入れたら、今回のこのパターンにチャレンジして欲しい。2面についてはこの稼ぎパターン＝速攻パターンなので、マスターすればヘタに逃げ腰で進むより安全だと思う。

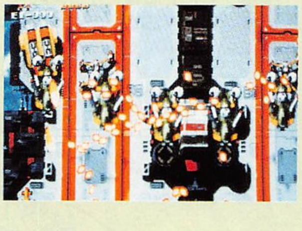
攻略に入る前に、このステージで登場する敵機の名称（というか呼び名）と得点、性質などについて書いていこう。

稼ぎのポイントは、四脚砲台、甲板砲台、ビーム雑魚、緑色の敵機に4倍をかけて破壊する事と、巡洋艦のパーツをできるだけ多く4倍で破壊する事だ。オルカファイターと回転ザコについては、点の高い敵と合わせて照準数をかせぐのに使う場面があるが、それ以外の場所では無理に高倍率は狙わなくても良い。全敵破壊50万を確実にゲットする方が大事。



●オルカファイター

1000点。はっきり言ってザコだが、あんまりナメてると撃ち逃したり体当りされるので注意。キャラ回しによって出現する敵なので、直前の敵を破壊するのが遅れると出現数が減ったり、全く出なくなったりする場所もある。



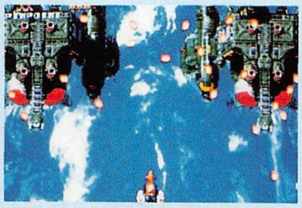
●緑色の敵機

5000点。弾丸タイプとミサイルタイプの2種類が存在する。ミサイルタイプはステージ最後の2機のみ。



●回転ザコ

1000点。フォーメーションを組んで一定の動きで襲って来る。スタート直後に2回、最後の巡洋艦の前で1回計3回出現する。



●巡洋艦

本体は2万点だがパーツの点が高い。
・側面パーツ5000点×2
・砲台1万点×4
・後部パーツ1000点
この敵は壊し方によって非常に得点差が出るので注意。



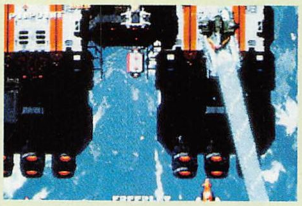
●四脚砲台

3000点。ステージ途中の戦艦の甲板上を歩いている。



●甲板砲台

8000点。甲板上に固定された大型の砲台。黄色い弾を連射してくる。



●ビーム雑魚

10000点。ステージ前半で2機出現する。いずれもビームは撃たせず速攻で壊す。

2面 軌道上ステージ 稼ぎパターン

スタートしたらウェブをPINPOINTにして（2面はずーっとPINPOINTで進む）写真①の位置で回転ザコを照準する。

ウェブは画面外の敵も照準できる事を覚えておこう。

6機照準したらすぐ撃って再びウェブを展開。左上からの編隊の撃ち残しと、中央から左へ抜けて来る4機で照準数6にして撃つ（写真②）。

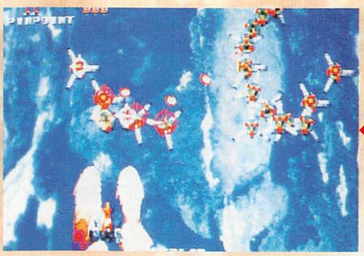
画面右に残った編隊も6機ずつ4倍で撃てればバッチリだが、回転ザコが意外といやな弾の撃ち方をしてくるので、あまり無理せずにある程度ショットで撃ってしまおう（写真③）。

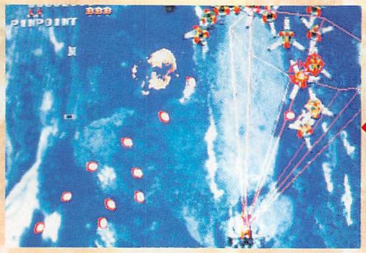
回転ザコを撃っていると、オルカファイターが3機出現するが、こいつらも同様に逃がさない事を重視して早めに撃ってしまおう。

次に出現する巡洋艦は砲台や側面パーツもちゃんと照準して、照準数6にして3回撃ち込めば点数もそこそこ入って壊れてくれるはずだ。

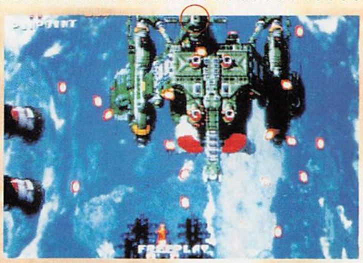
ただし、ブリッジの部分が弱点らしく、2回続けて照準してあると2回目の攻撃がヒットしたとたんに本体が壊れ


写真①


写真②

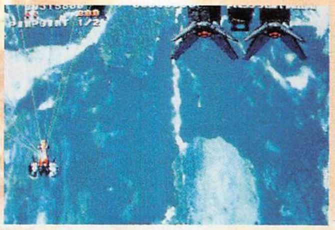

写真③

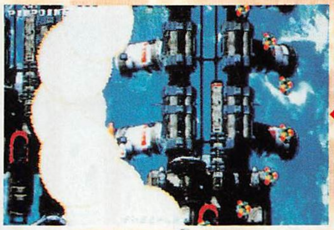
てしまう。こうなるとパーツがあまり壊れず、10万点ちょっとしか入らないので注意。
一応、うまくいけば巡洋艦一隻で25万～27万点以上は取れる。

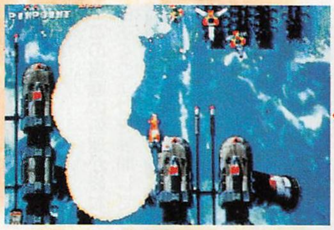


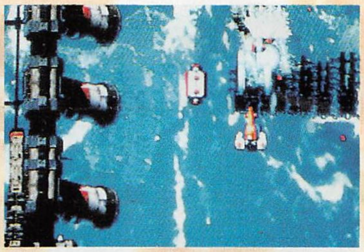
印が付けてあるのがブリッジ。

巡洋艦を破壊するとオルカファイターが7機出現する。
6機はまとめてウェブで撃ち、残り1機はショットで撃ってしまおう。ここのオルカファイター7機は、直前の巡洋艦を破壊するのが遅いと出なくなってしまうので気をつけよう。
オルカファイターを撃ったらすぐ写真④のようにウェブを画面外に向けて、次の回転ザコに備える。
まずは6機照準したら撃つ（写真⑤）。この回転ザコの囲み編隊は16機構成なのだが、このパターンだとたいていここで9機の回転ザコが残っているはずだ（一機は誘爆している）。
この9機のうちさらに6機を照準して撃つ（写真⑥）。この時、残りの3機は直後のビーム砲の倍率を挙げるのに使うので、誘爆で壊れないようにしなくてはいけない。この3機を誘爆させないためには、となりの回転ザコに追尾レーザーが着弾する前に、ショットで撃ってしまえば良い。こうすれば残りの5機は4倍がとれるし、残したい3機が追尾レーザーの誘爆で壊れてしまう事もない。
うまく回転ザコを3機残したら、すかさずウェブを展開して照準する。この3機が画面外へ逃げて行くのと同時にビーム雑魚と緑色の敵機が2機出現する。これでちょうど照準数6になるので撃つ（写真⑦）。
少し遅れて右上からビーム砲台が単独で現れる。まあ、ここは他に敵も出ないのでショットで撃ってしまおう（写真⑧）。ただし、壊すのが遅いと次のオルカファイターが出なくなる。


写真④

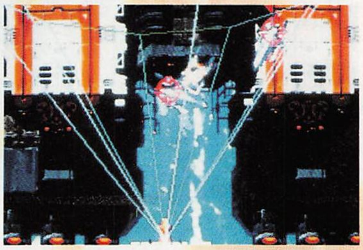

写真⑤

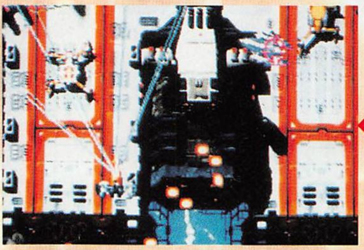

写真⑥この一機をショットで撃つ。


写真⑧

ここから戦艦甲板上での戦いになるぞ。
ビーム雑魚を壊したら、すぐにウェブを展開してオルカファイターに備える。ここのオルカファイターは3機の時と4機の時があるが、とりあえず全て照準する（写真⑨）。
オルカファイターに照準したらすぐに左上の四脚砲台と甲板砲台も照準して撃つ（写真⑩）。甲板砲台は画面外のうちに照準する事。オルカファイターが3機しか出なかった場合は、アイテムキャリアを使って照準数6にしたいところだが、これぱっかりは祈るしかない。
再びウェブを展開したら、右上から出て来た四脚砲台と甲板砲台を照準する（写真⑪）。この時点で甲板砲台は左下へ向けて発砲しているので、この砲台の頭上を抜けて、反時計回りに画面の上を左へ抜けてしまおう。ここで、画面右上を通る時に、まだ画面外にいる甲板砲台と四脚砲台を照準してしまう（写真⑫）。ウェブを展開したまま画面右上へ行けばまず照準できていると思うが、一応照準音がちゃんと2回鳴ってから左へ動こう。この時点で照準数は4。
左へ抜けたころには左上から四脚砲台と甲板砲台が出て来るので、こいつらを照準して照準数6にして撃つ（写真⑬）。
ここも、素早く行動して照準数6になったらすぐ撃たな

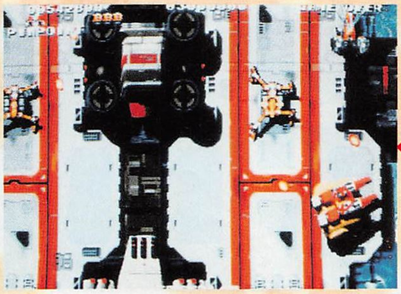

写真⑦

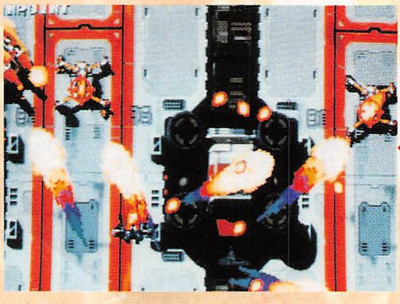

写真⑨


写真⑩ここで画面外の甲板砲台に照準する。



写真⑪

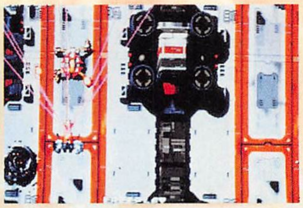

写真⑫ここで画面外の砲台2門を照準して左へ。

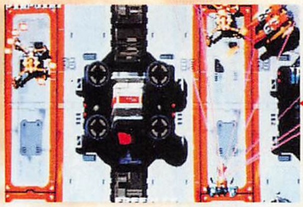

写真⑬この左上の砲台2門で照準数6に。

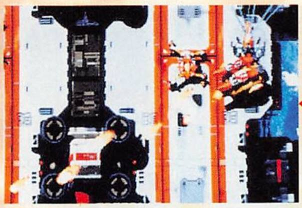
いと次のオルカファイター3機が出なくなるぞ（別に出なくても後のパターンには影響ないが）。オルカファイター3機はさっさと照準して撃ってしまおう（照準数3で）。

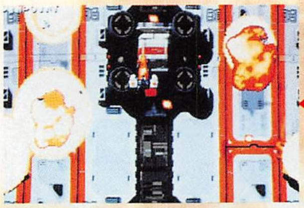
オルカファイター3機を撃ったらすぐにウェブを展開。左上から出現しかかっている四脚砲台と甲板砲台を照準する（写真⑭）。すぐ右へ切り返し四脚砲台と甲板砲台を照準する（写真⑮）。

ここで先程の場面と同様にこの甲板砲台の頭上を抜け、画面右上へ行き画面外の甲板砲台を照準する。この時点で照準数5（写真⑯）。そのまま画面左上へ行くと、やはりまだ画面外にいる四脚砲台に照準できるはずだ。これで照準数6なので撃ってしまおう（写真⑰）。


写真⑭


写真⑮


写真⑯ここで画面外の砲台も門を照準。照準数は5。

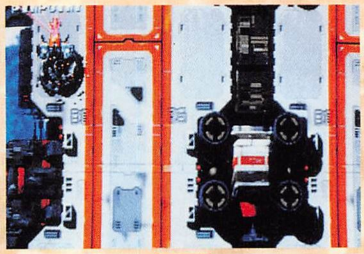

写真⑰最後は左上の四脚砲台で照準数6。

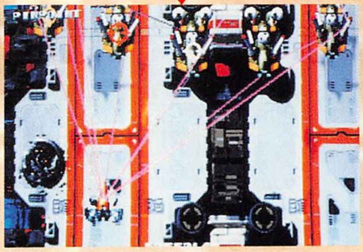
次は緑の敵機が6機横並びになって出て来る所だ。

まず左上へ行って画面外の甲板砲台と四脚砲台を照準する（照準音で判断できる。写真⑱）。

あとは手前に並んでいる緑の敵機を左から順に4機照準して照準数6にして撃つ（写真⑲）。

ここでキャラ回しによって、オルカファイターが3機出現する。この3機と右側に残っている緑の敵機2機と四脚砲台で照準数6にして撃ってしまおう。この場面はオルカファイターや緑の敵機から弾を撃たれるので気をつけよう（写真⑳）。


写真⑱


写真⑲

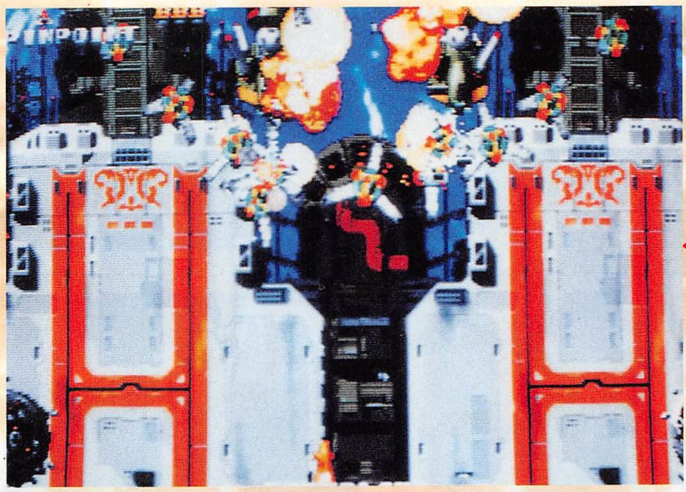
この場面の処理が終わったらすぐウェブを展開して写真㉑の位置へ行く。ここは回転ザコとミサイルタイプの緑色の敵機が出るのだが、実はけっこうやっかいな場所だ。

まず写真㉑の位置で待ち構え、画面外のうちに緑色の敵機に照準する。回転ザコが出て来たら、少し下がって回転ザコを照準して照準数6にして、すかさず撃ってしまう（写真㉒）。


写真⑳

このパターンで緑色の敵機を早めに撃ってしまわないとミサイルを撃たれてひどい目にあう。残りの回転ザコは適当にまとめて照準して撃つだけ。


写真㉑ここで画面外の緑の敵機を照準する。


写真㉒

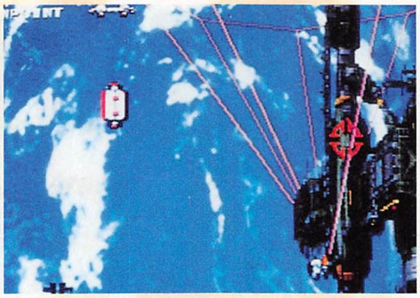
ここでもし回転ザコが1〜2機残っていたら、直後のオルカファイター4機とつないでしまっても良い。まぁ、このオルカファイター4機の2セットは、4機ずつ照準して撃ってしまえば良いだろう。

オルカファイターを8機撃ち終えたら、写真㉓位置でウェブを展開して待つ。上空から巡洋艦が降りて来る途中で照準数6になったら撃ち、再びウェブを展開する。

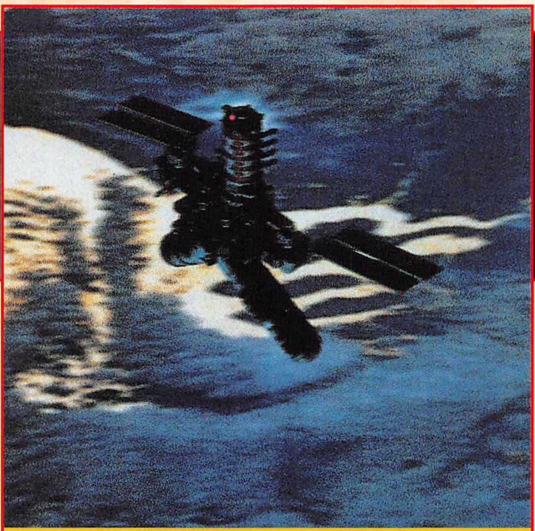
後はもう巡洋艦からの弾を避けながら照準して撃つ。を繰り返すだけ。

すでに書いた通り、この巡洋艦は壊し方によってかなり点差が出る。が、ここは同時に2隻出て、逃さず撃ちきるだけでも最初は苦労するだろう。だから慣れるまでは2隻とも逃さず撃ちきれれば良しとしよう。余裕が出てきたら、パーツの点を意識して稼いでみるとよいだろう。

逃げられそうになったら、迷わずボムで仕留めてしまおう。


写真㉓上空から降下して来る巡洋艦を待ちぶせる。

最優先攻撃目標 対宙対地上攻撃衛星「深閃(シンセン)」



「軌道上ステージ」最優先攻撃目標識別名称
対宙対地上攻撃衛星「深閃」（シンセン）

地上を直接攻撃可能な光学兵器搭載衛星の開発は国際宇宙法により禁止されている。しかしOSCS衛星からの情報によると、識別名「深閃」にはその機能はおろか対宙対地における攻撃、防御機能も充実しており、むしろ小型の宇宙要塞と形容するに相応しい物であることが判明している。4枚装備されている合成開口集電光板による索敵機能と合わせると、地上に対する絶対的な脅威となりえ、当該国（企業立国エニグマ）による即時撤去が望まれる。

攻略に入る前に「深閃」の各武装について解説しておこう。ゲーム画面中の推定武装で表示されていないものもあるぞ。

●索導粒荷砲×1
中央タワー上部から発射される誘導レーザー。

●ミサイルポッド×2
1万点。左右にある黄色い箱状のパーツ。

●対地回転砲台×8
この砲台は追尾レーザーでダメージを与えて破壊しても得点は入らないようになっているので、ショットで撃ち込み点を稼ぎつつ破壊す。
星型の弾を2WAY→3WAYと撃ってくる。

●磁量子放射機×8
5000点。タワー上部を周りながら弾をバラまいて来る。2セット出現する。

●偏粒子砲×8
5000点。中央タワー側面に横2×4個ある開閉式砲台。推定武装に表示されていないが、かなり危険な存在。

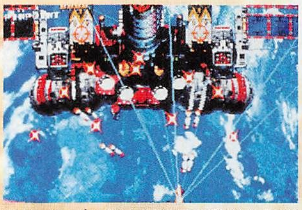
●対宙速射砲×4
5000点。手前に4個並んだ開閉する砲台。

●対宙小型砲×4
破壊不可能。合成開口集電光板の付け根にある発射口。
第5段階で発狂モードに入り、3WAYを連射して来る。
推定武装表示されていない。

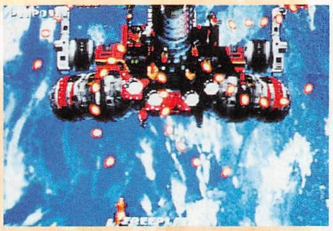
●合成開口集電光板×4
2万点。左右に2枚ずつある太陽電池兼レーザー。
攻撃はいっさいしてこない。ウェブに反応しないパーツなので、ショットで撃って破壊する。自機に対する当たり判定はない。

では、各段階ごとにパターンを解説していこう。

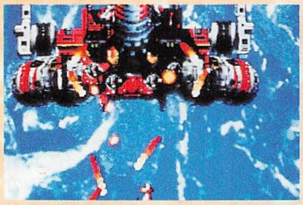
★第1段階
索導粒荷砲、ミサイルポッド、対地回転砲台による攻撃。
ミサイルポッドと対地回転砲台が破壊された場合、または本体の耐久力が半分になったち第2段階へ移行する。
第1段階のポイントは、ミサイルポッド。やっかいな攻撃をしてくるが点が高いパーツでもある。ボス本体（タワーのてっぺん）対地回転砲台と合わせて、照準数5の3倍は取りたい。運が良ければアイテムキャリアを合わせて4倍も取れる。ミサイルポッドはP-NPOINTで3～4回撃てば壊せるので、ミサイルを撃たせずに早く壊してしまおう。
ミサイルポッドを壊したら、対地回転砲台をどちらか片方壊しておく。
次に合成開口集電光板を4枚全て壊してしまおう。
あとは残った対地回転砲台を壊して第2段階へ。


ミサイルポッド＋対地回転砲台の攻撃。

★第2段階
磁量子放射機による攻撃。
なるべく倍率が高くなるように壊していけば良い。数が少なくなってきたら、アイテムキャリアを待ってなんとか倍率をかけるようにする。
磁量子放射機を全て壊す第3段階へ。

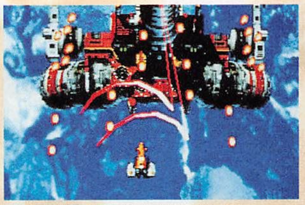

磁量子放射機の攻撃。

★第3段階
偏粒子砲、対宙速射砲による攻撃。慣れないと死にやすいモードだと思う。
偏粒子砲の攻撃をかわすために、ボスの前を横切ろうとした瞬間に、対宙速射砲を撃たれてピンチになる場合が多い。これは、対宙速射砲が開くのをよく見ていれば対処できるはず。
アイテムキャリアもからめつつ、できるだけ高倍率で砲台を壊していこう。対宙速射砲を全て壊すと第4段階へ。

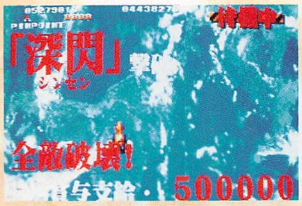

偏粒子砲＋対宙速放砲の攻撃。

★第4段階
再び磁量子放射機による攻撃。第3段階で偏粒子砲を撃ち残してあると、これも攻撃に加わる。
第2段階と同様にやれば良いのだが、第5段階（要するに発狂モード）に入る前に、本体の耐久力を残り少しにしておくのがベター。磁量子放射機が残り2～3個になったら、本体のダメージをよく見て、点滅するぐらいまで撃ち込んでおけばバッチリだ。
また、ボス本体は1万点と安いので、本体へ倍率をかけようとして磁量子放射機を壊しそこなうと損する場合もある。磁量子放射機をきっちり壊す事を優先するのをオススメする。

★第5段階
索導粒荷砲、対宙小型砲からの3WAYによる攻撃。
非常にきびしい攻撃なので第4段階まででちゃんと本体ダメージを与えておいて、このモードに入ったらショット連射で瞬殺するのが理想。
よけられそうもなかったら迷わずボムを使ってしまおう。たかが1万点のボスなので4分の1になってもそれ程痛くない。


対宙小型砲＋索導粒荷砲の攻撃。

1面クリア時の点を270万として2面クリア時の点はうまく決まれば550万点以上出るだろう。巡洋艦の点でかなりバラつきが出てしまうと思うが、520万以上は安定するはずだ。



2面クリア時目標550万！



NEXT TARGET “DON-RYU ”

1面 稼ぎパターン攻略「紫電」

目標は1面終了で300万オーバーだ!!

担当：MVP

1面はそれほど難しくもなく、敵の出現順を覚えれば比較的楽に「全機破壊」、つまり撃墜率100%がGETできる面である。

残機を早めに増やすためにも1面はなるべく稼いだほうがよく、紫電ならば1面終了した時点で300万点オーバーで、いきなり残機を増やすことが可能なのだ。もう稼ぐしかないだろう。

出撃の前に基礎知識

稼ぎ攻略の前にまずは紫電という機体をよく知っておこう。

●ホーミングミサイル

紫電にはショットとは他に、初期状態から2段階パワーアップするとホーミングミサイルがサブショットとして装備される。稼ぐ場合このホーミングミサイルが悪いほうに作用してしまうのだ。

ホーミングミサイルの攻撃力は高く、ボス戦で追尾レーザーだけで倒したいのに、ウェブを開くときにボタンを押すことで少しショットが出てしまい、これがパーツに当たってしまうのだ。

このようにパーツに均等にダメージがいかなくなると、倍率をかけてパーツを壊すのが難しくなってくるのだ。普通にやっていても追尾レーザーには誘爆があるので、きちんとやってもなかなか思いどおりにいかないのだ。そんなわけで、ホーミングミサイルがあると非常に安定しないものとなってくる。

というわけでパワーアップは2段階にしておこう。パワーアップしないのはこれ以外にも理由があり、ランクにかかわってくるのだ。紫電は攻撃力が低いので、後半面ではパワーアップに気を配る必要がある。

ではいよいよ1面の攻略に入ろう。

前半戦

ただ7つ照準するまで待って撃てばいいわけではないのが特長。ある敵を速く破壊することによって、新たな敵が出現してくる場所が前半戦には隠されているのだ。

●第1ポイント

まずは下からくるキリモミの青いザコ。これは左右各6機ずつで計12機出現する。

こいつらは7機→5機という順で照準して破壊しよう。

ウェブの形はここまでは「ALL RANGE」でOK。ただしこれ以降は「BOU-RYU」（集中型）にウェブの形を変えよう。そしてクリアするまでずっと「BOU-RYU」のままでいいはず。

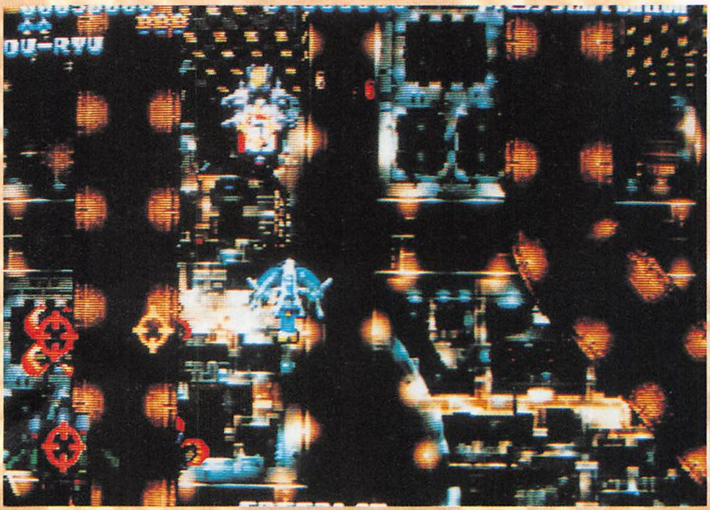
●第2ポイント

左右から緑のザコが2×2で4機くる。まずこいつに照準しつつ左下からくる戦車×3を待とう。

この戦車は1台1万100点と基本点が高いので超重要。こいつらは1面にしか出てこないが、この戦車をいかに最高倍率（×5）で倒すかで1面の点が決まるといっても過言ではない。

緑のザコを4機、そして戦車×3のうち2機を照準し、残り1個の照準をアイテムキャリアにかけよう。

アイテムキャリアは多少出現の時間がランダムではあるが、たいていの場合はここで照準することができる。Ⓟのアイテムは2個だけ回収しよう。



3台の戦車のうち2台だけ照準するのがポイント。

●第3ポイント

次は下からくる赤いザコ×7を照準する。この時注意するのは、先程の戦車×3のうちの残りの1機に照準してはいけないということ。戦車が背景の道路の下に潜った時にウェブを開くようにして、そのまま一番下まで動けば自動的に赤いザコを7機ロックできる。

●第4ポイント

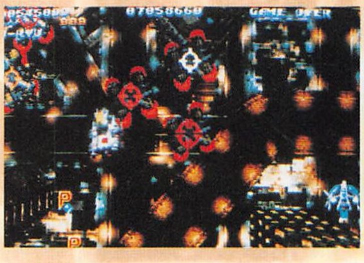
まずは先程の赤いザコより少し遅れて右下に戦車が3台出現する。第2ポイントで残しておいた戦車とこの3台、そして新たに右からきた戦車を2台照準する。そして残り1個はアイテムキャリアに照準しよう。このアイテムキャリアはランダムがからむ。もしこなかったらあきらめよう。

●第5ポイント

第4ポイントで、戦車が地上にいる時に破壊しておくと（空中にくる前に）、この第5ポイントで右上からの戦車3台に加え左上から2台の戦車がやってくる。この5台の戦車に照準したら右端か左端のほうに移動しよう。すると次に出てくる3×2の6機の緑ザコに照準することができる。「ピッピッ」と音がしたら追尾レーザーを発射しよう。そして緑ザコ6－2＝4機を破壊したら前半戦は終了だ。



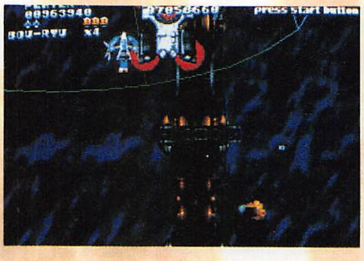
こんな感じで照準する。



ここですでに右側からくる緑のザコに照準済み。

中盤戦

基本的に7つ照準して発射していくだけであるが、唯一の注意点は中型戦車である。こいつの本体（砲台がすべてなくなった状態）は1万点なので、体当たりでうまくダメージ調製をして、後からくるキリモミするザコと一緒に倍率をかけたいところだ。



体当たりでダメージ調整をしよう。

後半戦

キリモミザコ8×2を処理したら右にいる滞空戦車に4つ照準しておき、すぐに上か



滞空戦車に4つ照準して赤いザコを照準しにいく。

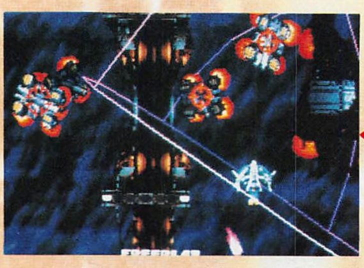
らくる赤ザコ×3を照準しよう。これで7つになるので追尾レーザーを発射。そうしたら今度は左側も同じように赤ザコ×3→滞空戦車に4つ照準する。

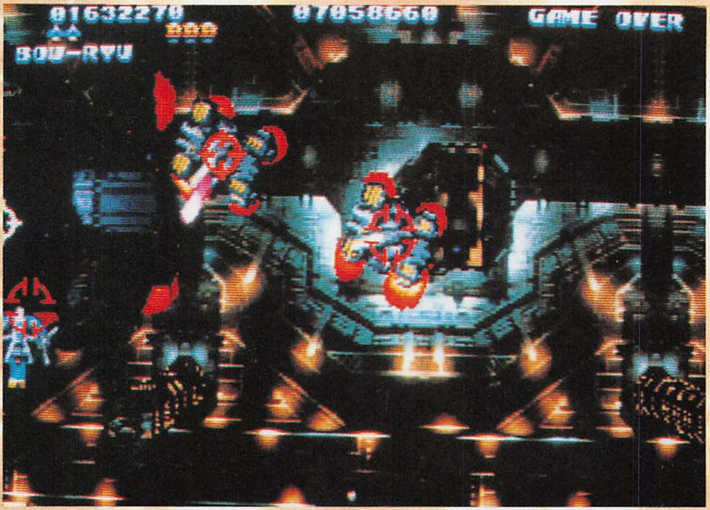
さてこの後が問題。滞空戦車から戦車が次々と出てくるので、ちゃんと×7で破壊できるかが重要である。

まず右の滞空戦車から1台出現する。これと左右の滞空戦車に各1個ずつ照準する。そして左右からきた戦車に照準。ここで5つ照準している。最後は左右から再びきた戦車のうち右のザコにだけ照準しそのまま右に移動して滞空戦車に1つ照準して発射しよう。



中央1つと滞空戦車に各1つずつ照準しておくのがポイント。


右の奴にだけ照準してそのまま右へ移動。



最後は右側からのに1つ左側からのに2つそして滞空戦車に4つ照準して発射。

次に先程の残っている左からきた戦車、そして新たに左右からきた戦車を照準し（計3つ）そのまま右へ移動して滞空戦車に4つ照準して発射。これで右の滞空戦車は破壊できる。

最後は右の滞空戦車が壊れるときに1台戦車を出すので、これを照準し、同時に左からも出てくるのでこれも照準する（計2つ）。そして、滞空戦車に4つ照準して待ち、最後に左から戦車がでたら照準して発射して終了。

ここはアイテムキャリアがどこにでてくるかで若干変わるが、基本的にこのパターンを変える必要はない。だいたいここで180万〜190万あればOK。

1面ボス
「黒瞥（コクベツ）」

〈第1段階〉

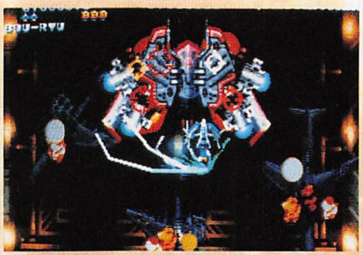
熱光留照射機ユニットは左右各1万点と高いので是非高倍率で破壊したい。

まず出現前に左上から飛来し一度画面外へ消えるが、この時に1度照準し発射しておく。そして下から定位置（画面中央）につくまでに照準して撃つ。

画面中央まできたら、自機を右側のユニットの下に張りつけるようにして4回照準→発射をくり返す。きちんと6カ所照準してから撃とう。最後はアイテムキャリアとかけて×5で10万点GET!!



まずここで発射。


ここで照準→発射をくり返す。

〈第2段階〉

これも左右各5カ所の貫甲弾発射口（1万点）をすべて×5でGETしたい。もちろん本体（5万点）も×5である。

まずは本体に7回程追尾レーザーを当ててよう。照準→発射を素早くくり返すこと。

発射口が開いたらボスの右の方に行く。そして右側5カ所に追尾レーザーを当てよう。計3回当て、4回目を本体とかけて撃つようにする。この頃発射口は閉じてしまうので中央に戻りつつ本体に3〜5回追尾レーザーを当てておく。

さて再び発射口が開いたら、右側×5＋本体＋左側×1で右側のパーツを破壊しよう。

ここで右側を破壊する時に一気にボスの上を横切ってしまうとよい。


5回目はこんな感じで左側のパーツに1つかける。

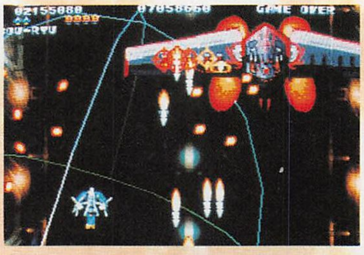


そしてボスの上を通過するとよい。

さて右側のパーツが0〜2個残ると思う。ここで問題になってくるのが最終的に本体とパーツ、アイテムキャリアで7個になるかということ。右側を壊す時に左側のパーツ1つが犠牲になっているので右側のパーツが0個になってしまった時にのみ、左側のパーツにダメージを与える時に最初4つだけ照準しなくてはいけない。こうして5つのパーツに均等なダメージを入れていくのだ。

パーツに4回ダメージを与え、いよいよ最後というとき、まずはボスをあと一撃で破壊できるように発射口が閉じている時にダメージを与えておく。目安はボスの点滅状態で、これは慣れるしかない。

そして最後の一撃は、残りパーツの多い側でボスの真横から撃つ。理論上320万ぐらいいくぞ。がんばれ!!


右側にパーツがない場合、左側の1回目は4つで発射すること。



フィナーレは真横から!!



レベルアップすなわち自己鍛錬の結果ナリ

発売もいよいよ迫った「WAR-ZARD」。
今回は、敵側のキャラクターを紹介しよう。
魅力あふれる6体のボスたち。
多彩な攻撃に注目してみる。

※画面は開発中のものです。

基本システムをマスターする

さて、発売も間近に迫って、何をしようかと考えた結果、やはり基本は今のうちに押さえておきたいよね。ということになった。

すなわち、ここから書いていくことは、ウォーザードをプレイする際の基本的な操作の仕方であり、最初に知るべきことが書いてある。

なので、めんどくさがらずに、ここに書くことを読んで、わかってからゲームプレイすることをオススメする。

ゲームが身近にされたら、まずはここを読み返してほしいぞ。

その1 基本操作

基本の操作は、カプコンの6ボタンゲームと同じく、パンチ系3つ、キック系3つの6ボタン仕様。レバーはジャンプ、ガード、前後移動に用いる。空中ガードなどもある。

また、レバーを前か後ろ2回入力でダッシュや、下上とすばやく入力でスーパージャンプ、またキャラによっては、2回レバーを上に入力することで2段ジャンプなどもできるようになっている。

この辺の一連の操作法は、



2段ジャンプや空中ガードなど。もうお馴染みか。

いままでのカプコンゲームでも見られたモノなので、特に注意することはないだろう。

●魔法&ミスティックブレイク

魔法とミスティックブレイクは、アイテムの魔法の玉（ミスティックオーブ）を手に入れないと使うことはできない。

魔法の玉1つにつき1回、魔法もしくはミスティックブレイクが使用でき、使用方法は、魔法がレバー⬇⬋⬅+パンチ3つ、ミスティックブレイクが、それぞれキャラクターごとのコマンド入力により出すことができる。

魔法の玉は、常に画面の上のほうに表示されていて、最大で3つまで溜めることができる。

この魔法の玉は、使う前に事前に色（魔法の属性）を変えておくことにより、使ったときの属性が変わる。色を変えるには、プレイ中にスタートボタンで行う。

要するに、魔法はマーヴル・



ミスティックブレイクは、各キャラコマンドがあるのだ。



魔法攻撃は、スタートで属性を変えて使える。

スーパーヒーローズのジェム、ミスティックブレイクはスーパーコンボと考えれば、これも今までのカプコン操作と同じだ。

その2 アルティメットガード

他のカプコンゲームには見られなかったシステムで、敵の攻撃に対して万能な防御を誇る"アルティメットガード"が使える。

これは、いわゆる万能ガードで、敵のほとんどの攻撃をガードすることができる優れモノである。出し方はP+K同時押しと、簡単なコマンドである。

敵の立ち、しゃがみ、空中、そのほかいろいろな攻撃をすべてガードし、しかも削られることはない。だが、出ている時間は一定であり、出し終わると同時に、しばらくスキがあるのが弱点といえる。

ただし、敵の連続ガードなどに対しても、途中からアルティメットガードを入力することができるので、やはり強力な防御手段であることには変わりない。このゲームで最も覚えておきたいことの1つ。



あらゆる攻撃を一定時間防ぐ「アルティメットガード」。

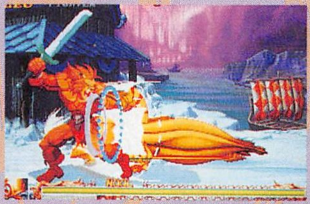
●ガードキャンセルからのカウンター攻撃

さらに、このアルティメットガードには、もう一つ特徴があって、それがこのガードキャンセルからのカウンター攻撃である。

これは、前述のアルティメットガードの最中に、ゼロカウンターコマンド（左、左下、下+パンチ）入力で、ガードをキャンセルして攻撃を仕掛けられるという何ともオイシイ攻撃。

このガードキャンセル、有効に使えばこれほど有効な攻撃手段はないが、しかし、ガードをキャンセルするからと言っても、キャンセルしつつやられることもある（攻撃が出るまで無敵）ので、その辺を考えて使っていきたい。

また、キャラクターによってもガードキャンセルの強さが違い、リーチの短いキャラは、下手に使ってもやられるだけのなで注意しよう。



アルティメットガード中にコマンド入力で…、



ガードキャンセルができる！無敵じゃないので注意。

●ガード弾きについて

このゲームの通常ガードは、一定量連続ガードなどしてしまうと、ガードの途中でガードを弾かれるということがある。

なので、やはり敵の攻撃などを連続ガードする場合には、アルティメットガードを使っていきたい。

その3 追い打ち攻撃について

このゲームには、追い打ち攻撃が存在する。

この追い打ちには大きく2種類あって、全キャラ共通のコマンドによって行う追い打ちと、いわゆる空中コンボの2種類がある。

●全キャラャ共通の追い打ち

全キャラクター、敵が倒れたところに、レバー上＋Kで、追い打ちができる。

この追い打ちができるタイミングは、敵を必殺技などで転ばせたときや、全キャラにある特定の〝浮かせ技〟によって敵を浮かせた場合にのみ可能である。


全キャラの〝浮かせ技〟があるぞ。


浮かせたら、レバー上＋Kで追い打ちだ！

〝浮かせ技〟は全キャラにあるもので、敵を浮かせるための通常技だ。このあとにいろいろな追い打ち攻撃が考えられるので、覚えておこう。

●魔法などによる空中コンボ

2つめの追い打ちは、いわゆる空中コンボで、敵が空中でのけぞっているところに空中多段判定のある攻撃で追い打ちをかけるモノだ。

また、このウォーザードでは、敵が完全にダウンするまでなら、追加で攻撃を仕掛けることが可能である。一応マーヴル・スーパーヒーローズを思い浮かべてもらえばわかりやすいだろうか？

よって、この空中コンボによる追い打ちは、普通の追い打ちよりもできるチャンスが多く、狙いやすい。


浮かせてから、空中多段技を出して…、


空中コンボだ！

具体的には、敵を必殺技などで転ばせたあとや、敵を浮かせ技で浮かせたあと、そして**敵を投げ技で投げたあと**に、この手の追い打ちを仕掛けることが可能である。


または、必殺技などで転ばせてから…


多段攻撃で、転んでるところへ追い打ちだ！

この場合に、追い打ちに使用する技は、空中で多段攻撃判定のある攻撃、つまり、必殺技などで空中多段の技や、魔法で追い打ちをかけるのである。

一番簡単なのは、魔法攻撃で追い打ちする方法で、敵が倒れているところに簡単に追い打ちがかかる。

魔法攻撃は、すべての魔法が空中多段判定を持っているので、これらで空中コンボにすることが可能。

追い打ち攻撃は、一応知らなくてもプレイに支障はないが、覚えておけば実戦で役に立つので、是非とも覚えておきたいことの1つ。

その4 連続攻撃でコインを出して経験値稼ぎ


魔法攻撃は、空中多段判定を持っているぞ。

このウォーザードには、経験値というものがあるというのは、以前にもお伝えしたのでみんな知っていることと思う。

この経験値は、普通に戦っていても手にはいるが、より効果的に手に入れるにはどうしたら良いモノか？

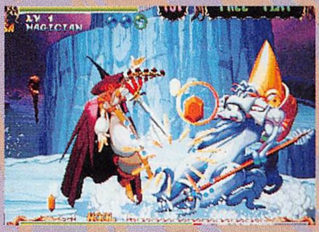
答えは、連続攻撃だ。連続技を敵に当てると、2HIT以上するごとに、プレイヤーの経験値となるコインが出て、取れば経験値になる。

コインは、連続技の段数に応じて、ドンドン経験値の高いコインが出現するようになっていて、より多くのコインを出すには、より多くの連続技を入れなければならないのだ。


敵に連続攻撃を加えると…、

なので、ここで前述の魔法による追い打ちが役に立つ。連続技＋追い打ちで、たくさんのコインを稼いでいこう。

なので、コインを稼げば、それだけ多くの経験値を得られ、レベルアップも速まると言うモノだ。


追い打ちしまくって、経験値を稼げ！

その5 宝箱を出現させるには？

最後に、魔法やミスティックブレイクを使うためのアイテムである、魔法の玉を出してくれる「宝箱」を出すためのコツを教えよう。

宝箱は、魔法の玉のほか、体力回復の食べ物、コインなども出してくれる。宝箱が多く出現すれば、それだけ戦いも楽になろうというモノだ。

でもって、宝箱は、地面から出る。すなわち、地面を叩くと出てくる。


与えた段数によって、コインが出てくる。

と、これだけなのだ。経験上、敵や自分が倒れて、地面が揺れた時に多く出現するようだ。

なので、宝箱を出したかったら、なるべく敵を転ばせていくことを第一に戦っていくと良い。


宝箱は、敵or自分が倒れたときに出やすいぞ。

ただし、この方法は確実ではない。くわしい情報が入れば、またそれをお伝えできることと思うぞ。

宝箱は、直接攻撃すれば、自動的に開いて、中のアイテムが自機のほうに寄ってくるので、その辺は心配いらないだろう。

※てなわけで、基本システムの紹介は以上だ。ここに書いたことを、ゲームが発売されたら、もう一度復習で読んでおくこと。

このあとは、物語の前半に登場する敵キャラクター6体の紹介。攻撃バリエーションの豊富さや、登場シーンの演出など、描き込まれたグラフィックを重点的に見てもらいたいぞ。

OPENNING









単純ではあるが一撃は痛い

見た目で判断できると思うがハウザーは頭が良くない。それはどういうことかというと、こちらの位置に反応した攻撃というのがあまりないのだ。例えば自分がジャンプをしていないのに空中投げを狙ってきたりする。というわけでこいつはあまり強敵とはいえないかもしれない。こいつの一番いいところは、その頭の悪さであり、裏をかえすと自分の思ったとおりにはまってくれそうなところである。動きもそれほど早くなく、まさに恐竜といった感じなのだ。手はちいさくてかわいいが体はデカく画面いっぱいになるほどである。ただ、その巨体に気押されなければただの鈍い恐竜である。しかもその巨体を投げることができるし、体がデカイから判定もデカイので、こちらの様々な攻撃を受けてくれるいい奴なのだ。と、あまりハウザーのことをいじめてもかわいそうなので彼の恐ろしいところを見てみよう。それは突進である。一番怖い攻撃だけ見てみると、それは突進である。ガードを崩される可能性があるのでこれだけは非常に怖い攻撃である。注意してほしい。

グリーディア地方にはハウザーについて、古からこう語り継がれている。

ハウザーの持つ牙はすべてのものを砕き、その皮膚は鋼のように硬く、吐き出す炎はあらゆるものを焼き尽くし、大きな火柱となり天をも焦がしたという。

また、知能が長け、人間の脳波に直接話しかける能力を持ち、グリーディアの大地を犯すものが現れし時、その姿を現すとされている。

しかし、それは大昔から神話上で語り継がれてきた話であり、実際にその姿を見たものはおらず、その存在及び能力は定かなものではない。



HAUZER

ハウザー

弱点：氷
耐性：炎、雷



マグニチュードアサルト



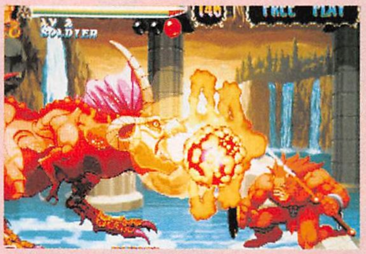
ハウザーには金剛と同様にハイパーアーマー状態になることができる。マグニチュードアサルトはこちらの攻撃に対してダウンすることがないのだ。つまりハウザーがこっちに迫ってきた場合、スーパージャンプ等で跳び越すしかない。重戦車ばりの攻撃に耐えられるのか？

デリージュアサルト



これもハウザーのメイン攻撃。角を前に出しそのまま突進してくる。この時角がヒットするとそのまま投げられてしまうぞ。突進をガードしてしまった場合、何度もガードするため下手をするとガードをはじかれてしまうので注意。できればジャンプで避けよう。

ヴォルカノブレス



口からボッと火の玉を放物線状に出し、これが地面に当たるとそのまま垂直に1キャラ分ぐらいの幅の火柱が発生する。ハウザーのメインの攻撃で、火の玉を見てからうかつにジャンプしたりしていくとそのまま火柱の中に突っ込んでいくことになるぞ。

テンペストキャッチ



ハウザーが「ぴよーん」とおもむろにジャンプをしたら注意!!もし自分がジャンプをしていた時にハウザーの近くにいるとなんと空中投げをくらってしまう。このジャンプはマグニチュードアサルトの時だと3回くるので覚えておこう。まぁめったにくらうことはないはず。

ガストフレイム



この攻撃は横一線にブレスを吐くものでくらってしまうと痛い。たとえレベルアップをしていて炎に対して耐性があったとしても、めったにこないこの攻撃はかなり痛いので一応頭の隅にこの攻撃の存在を覚えていなければいけないだろう。

OPENNING










怒らせたら手が付けられない！

デモ画面では、何の変哲もない赤い人（？）の金剛だが、ひとたび彼の怒りに触れたとき、彼は屈強なる鬼へと変化する。

その大きさは、人間のゆうに倍はあろうかという。

金剛は、その巨体から繰り出す、金棒の攻撃がすさまじい。大きな体の割には動きが素早く、うっかり金棒攻撃を喰らってしまおうものなら、ごっそりと体力を奪われてしまうぞ！

また、パワー型キャラクターを現している点として、金剛は、俗に言うスーパーアーマーモードを持っている。

このスーパーモードは、プレイヤー側の攻撃を喰らっても、喰らいグラフィックにならず、喰らいを無効にして攻撃してくるというもので、正面からまともに戦うと、結構手に追えないぞ。マーブルなどの、スーパーアーマー似ている。

また、ヤツに攻撃しまくり、怒らせると〝赤熱化〟と呼ばれるモードになり、この間のヤツの攻撃はパワーアップしているので注意したい。是非とも怒らせたくない人の一人だ。

東方の国・ジパングに巨大な鬼が出没しているという。

その鬼は毎夜毎晩、何かを誘うかのようにエドの城から見える所を徘徊し、町を荒らし回っているという。

その鬼の目はすべてを萎縮させるほど威圧感があり、巨大な手を一振りすれば屋根を吹き飛ばし、その手に持つ巨大な金棒は大地を揺るがし、笑い声は闇夜に響いているという。



KONGOU

金剛　弱点：氷、雷
耐性：炎



大仏臀（だいぶつでん）



これは、いわゆるジャンプヒップアタックだ。巨体を生かしつつ素早いジャンプで攻撃してくる。

この大仏臀は、ただのヒップブレスではなく、ちゃんとプレイヤーのいる位置に誘導して跳んでくるので、注意したいぞ。でもガードするとスキが大きいのはお約束。

跳ねこぶしちぎり



金剛がジャンプから攻撃してくる場合にやってくる攻撃で、前のこぶしちぎりの空中バージョン。

ジャンプから鋭角にナナメに飛ばしてくるので、意外とかわしづらいぞ。まったくとんでもない攻撃だ。しかも喰らうと結構痛い。

こぶしちぎり



金剛が遠距離で攻撃してくる、いわゆる飛び道具の一種。自分の腕をちぎって飛ばして攻撃してくるという、何とも信じがたい攻撃。モンスターらしいといえばらしい。この攻撃は、2段技になっているので、1回かーどしたからと言っても安心できないぞ。

赤熱化金棒振り（普通・高速）



金剛が赤熱化（スーパーモード）になっているときの力任せの金棒振り攻撃。このときの金棒は、普段とは違い、炎をまとっているので威力が高いぞ。

金棒振りには、普通と高速の2種類がある。が、スピード以外には違いはないようである。

萬砕き（よろずくだき）



この技は投げ技。つかまれると金剛に抱きしめられてギュウギュウと締め付けられる嫌な技。

投げ技なので、近距離でないと決まらない。そして、この技はいわゆる打撃系の投げ技なので、プレイヤーがガードしておけば投げられることはないので安心しよう。

怒髪竜（どはつりゅう）



おもむろに頭を向けたかと思いきや、いきなり長い髪の毛を横に伸ばして攻撃してくる技。はっきり言って見切れないスピードでくるからキビシイぞ。

この攻撃は見切れない上、まともに当たると攻撃力がすさまじく、ゴッソリ体力を持っていかれる危険な技だ。

OPENNING













血に飢えた輝く翼

魔法によって姿を変えられ、凶暴な性格を与えられたルアン。実際に非常に好戦的で、常に攻撃を仕掛け、こちらの行動にもよく反応してくる。攻撃は非常に多彩で、ほとんどの技は地上、飛行時共に使ってくる。完全無敵の避けや、空中を自在に飛び回る飛行といった、直接攻撃手段ではない技が多いのも特徴的だ。

常に空中に浮いているが、地上（低空）にいるときは地上扱い。投げることも可能。

もちろん、その翼によって長時間空中を飛行することも可能で、この間は投げはおろか、連続技も入りにくくなってしまう。空中からの攻撃も、攻撃方法は変化するが、基本的にはしゃがみガード可能なのでその点では安心だ。

反応の良さも特徴的で、こちらのジャンプをことごとく昇龍拳で迎え撃ってくれる。空中にいるからといって空中戦を挑むとひどい目にあうぞ。

しかしなにより危険なのが火の鳥。ガードすればくずされ、まともに当たれば致命的なダメージを受けるルアンの必殺攻撃だ。

ゴラの大陸に神鳥として伝えられている不死鳥ルアン。

その力は死んだものを生き返らせる能力があり、見た者を幸福にする不思議な魅力を持っているといわれている。

しかし、ある時期を境にその姿は醜くなり、町や村を荒らすだけの怪鳥と化してしまったのである。

そして、今日もまた獲物となる国を探し広いゴラの大地に巨大な影を落としてさまようのであった。



LUAN

ルアン

弱点：雷、毒
耐性：風、炎



針翔獄羽



羽ばたき、大量の羽を飛ばして攻撃してくる。これも、地上、空中ともに使用可能で、地上のものは水平に、飛行時は斜め下に羽を飛ばしてくる。

まとめて当たると意外に大きなダメージを受けるので注意が必要。

獲烈墜降



飛行時のみに使ってくる攻撃で、光をまき散らしながら空中から突進を仕掛けてくる。

この急降下攻撃には、ヒット後ダウンさせられるものと、カギ爪でつかまれて持ち上げられ、空中からたたき落とされるものと２種類ある。今のところどちらもガード可能だ。

天昇偽鳳



両方の翼を広げ、回転しながら翼で斬りつけつつ上昇する、対空系の攻撃で飛行中も使ってくる。ほぼ確実に反応して使ってくる。非常に強力で、上空からの攻撃はほとんど反応されこれで返されてしまう。

翼裂呪爪



こちらがダウンしたところへ空中から急降下して、カギ爪で踏みつけに来る、いわゆるダウン攻撃。

忌炎天鳳



炎に包まれその場で回転した後、火の鳥に変じ突進してくる攻撃。多段ヒット技でガードしてしまうと確実にくずされてしまう。密着では即座に判定が発生する上、そのまま引きずられて凄まじいダメージを被る。地上、空中共に使用。

飛行



ふふふっと笑いながら光を纏い上昇すると飛行モードに突入。飛行中は技が空中のものに変化するほか投げることもできない。

避け



さっと身を翻し、攻撃をかわす。完全無敵であらゆる攻撃をかわしてしまう。

この後の硬直など詳しいことはまだ不明だが、避けを使われやすい技、使われにくい技があるようだ。

OPENNING









北の海域を支配しているモンスター。しかし、自分自身では世界中の海を支配していると思い込んでいる。

日課はお供の子分たちを引き連れて漁船にいたずらをして沈没させたり浜辺の人たちを脅かしたり、いじめたりすることである。

今日も誰かにイタズラしてろうと岸壁で子分たちと待ち伏せしているのであった。

おちゃめなやつ

はたから見ると非常に気色の悪いやつだが、攻撃とか動きを観察してみると、割とかわいらしい一面があることに気付く。頭は巻き貝、足はイカ…そして持っている武器は三叉の矛ときている。技もまた独得で、水と電気系のものを使ってくる。動きは、陸上生物ではないので、地上だと遅い。水中で闘ったら、どんな闘いになってしまうのだろう…。一番個性的なのが子イカで、技の所でも説明しているが、イカの子供を5匹ぐらい出して攻撃するというもの。この子供がキャラに当たると（ガードしても）、天使の輪が付いて天へと昇っていくのである。その様がとても可愛らしい。また、このイカの子供たちは、ヌールがプレイキャラに勝利したときも現れ、ヌールを嬉しそうに胴上げしにくるのだ。これまたとても可愛らしいぞ。タバサでプレイすると、最初に出てくるのがこのヌール。女の子を触手でにぎにぎしているところへ助けに入るぞ。



NOOL

ヌール

弱点：炎
耐性：氷、雷



ノーチラスアタック



赤くなって、頭から突っ込んでくる突進型の技だ。ただし、この技はアルティミットガードをしておかないと、こちらのガードを崩されてしまうという恐ろしい技なのである。いつくるかわからないので、非常に怖い技である。

ライトニングマスト



自分の身の周りを電気でつつみ、完全防御型の技だ。ジャンプから攻撃しようとすると、だいたいこの技で迎撃される。見ためは電気で出来たジャングルジムか、テントといったところだ。

ストラングルスパーク



ヌールの投げ技で、触手を水平に延ばしてつかみにくる技だ。この技には2種類あり、つかんだあと逆側に放り投げるものと、電気でビリビリと痺れさせるものとがある。投げ間合いは広いほうだが、意外とふところに入るとつかまれない。

アークティックストリーム



ヌールの出す、竜巻状の飛び道具。当たると一瞬凍ってしまうぞ。進んでくるスピード自体は非常に遅いのだが、ある程度進むと、ふわりと上に浮遊するのだ。プレイする上でこれを出されると、割と嫌な感じだ。

回転アタック



自分の身に水系の渦をまとい、ゆるやかに上昇する対空タイプの技だ。この技は色々と浮遊の仕方があり、ほぼ垂直に上昇したり、ゆるやかに虹を描くように進んだりするのだ。これは、プレイキャラのいる位置によって変化するようだ。

タッドポールショット



下から垂直に「にょきっ」と卵巣みたいなものを出し、その棒状の中からイカの子供がポコポコと5～6匹出現する。そして、角度をまめにかえながら進んで来る。その子供がプレイキャラに当たると子イカは死んでしまい、天使の輪をつけて空へ昇っていく。

テンタクルドッパー



自分の触手を地面に突き刺し、プレイキャラのいる下からの触手を出してくる。必ずキャラのいる場所に出してくるぞ。が、地面に触手を入れたな…と思ったら、その場からすぐ移動してしまえば当たることはない。気の抜けない攻撃だ。

ベノムファネル



対空技は、何も竜巻や電気だけではない。斜め上に、「ブッ」とスミを吐かれるのだ。はっきり言って毒ガスだ。これをくらうと黒くなって、ダウンを奪われてしまう。ジャンプからも吐いてくるので要注意だ。

OPENNING









古代神が勇者を襲う

太古の神々を崇めるために建設された幻想的な神殿跡。だがいまでは悪意ある者の手によって汚され、その威厳はついえて久しい。

この地でウォーザードの勇者たちを待ち構えるのは、4体の神獣の力を得て「セクメト」と化した守護獣スフィンクス。竜の頭、山羊の頭、ヘビの尾、そしてライオンの頭からさまざまな攻撃を繰り出すことができ、その動きの多彩でプレイヤーを圧倒する。

竜の頭は、口から火炎を吐くことができ、ブレス状の炎と火球状の放物線を描く火炎弾とに撃ち分けられる。

山羊の頭は、毒を吐き出す。普段はなかなかお目にかかれないが、セクメトの背後をとると振り返りざまに放出してくるのだ。

ヘビの尾は、おもに司っている後ろ足を使って〝砂かけ攻撃〟を仕掛けてくる。これは「ヴァンパイアハンター」のフェリシアが使っていたサンドスプラッシュのような技だ。

ライオンの頭はおもに本体の動きを制御しているようだが、この頭部が無くなると…。

沙漠に広がる帝国・アランバードの王国を支配する女帝アルマーナⅣ世は、狡猾な手口とその美貌で男たちを手玉にとり広大な領地と世界中の宝物をその手中に収めてきた。

謎の帝国は女帝の悪なる部分を見込んで侵略の代わりに手を組むことでアルマーナⅣ世はさらに強力な力を手に入れた。

その力とはアランバードに伝わる4つの神を司る動物（羊、鳥、ドラゴン、ライオン）の能力を併せ持った究極のモンスターセレクトへと変身する能力である。

アルマーナⅣ世はその力でさらにひどい侵略を行うようになる。



SECMETO

セクメト　弱点：風
耐性：火、毒



滅びの聖火



竜の頭に、セクメトの攻撃の多くを司っており、そのなかでも斜め上方へ吐き出したあと放物線を描いて落下してくる火炎弾を使った攻撃は、代表的とさえいえるほど強力でスキの無い技だ。

悪魔の吐息



山羊の頭が吐き出す毒の息は、触れると一定時間対象者を麻痺させる効果がある。この攻撃はあまり使われることはなく、戦闘中に背後をとられたときに止むなく使用される程度だ。

贄の罪人



両方の前足を地中に突き入れると、手前の土中から亡者たちが現れる。亡者たちはその後獲物へと接近し、捕らえると自分たちの仲間を増やそうとプレイヤーを柩に入れてしまうのだ。

不浄の清め



後ろ足で地面を引っかき、プレイヤーへ向け砂塵流をぶつける攻撃、それが不浄の清め。

あまり見かけない攻撃だが、素早いので見切るのは困難極まる。

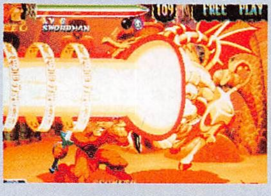
死の聖火



竜の頭のもう1つの攻撃。それが、この死の聖火だ。

前方へ向けて放射されるため、正面から闘おうとする場合に非常にやっかいになることだろう。

裁きの光



本体の制御を司っているライオンの頭部を破壊されたとき、セクメトの力は暴走をはじめ、力の奔流をその開いた穴から放射する。このエネルギーは極太の光線状で、対象者を石化させてしまうのだ。

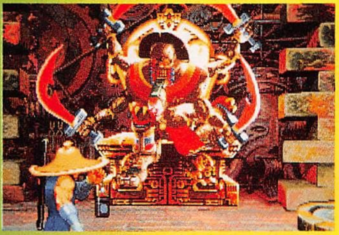
冥府の鉄槌

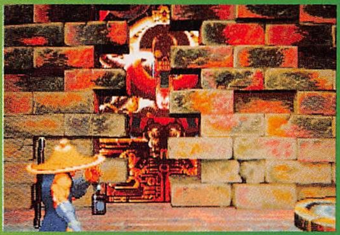


からだ全体を使った豪快なボディプレス攻撃は、セクメトの得意とするところだ。

おもにプレイヤーが空中にいるときに対空技として使用される技で、上昇中にも攻撃力が存在する。

OPENNING






門の守護者（ゲートキーパー）

クリプトにかつて栄えたとされる超古代文明によってこの世界へと産み出されてきた、守護者「ギギ」。

その姿は、東洋文化の阿修羅を連想させる表裏一体ふたつの顔と二対4本の腕を持ち、その腕に装備された巨大な剣による攻撃は、リーチが非常に長く素早いものが多い。これら多彩な攻撃の中には、プレイヤーキャラクターのガードを外しやすいといった性質を持っている多段ヒット系の攻撃もあるため、通常ガードだけではなくアルティメットガードをある程度は使いこなしていかないとかなりつらい闘いを強いられることになる…。

さて、これ以外で非常に特徴的な点として挙げられるのはモードチェンジの存在で、攻撃やアルゴリズムといった部分が変化する。基本的にはキャラクターの体色が変化すると同時にモードが切り変わり、それにともなって攻撃方法もきつくなってくる。また、赤色のモード時のみ行ってくる特殊ガード（技説明参照）もあるため、それぞれモード別に合わせた闘い方をしていく必要があるといえる。

クリプトには昔、高度な文明があったとされていた。しかし、その文明を証明するものは高台にいくつもそびえ建つ巨大なピラミッド群だけであった。

古くからの言い伝えによるとそのピラミッドの内部には天空にある神々の城と地上とを結ぶゲートがあるといわれている。

しかし、そのゲートには石でできたゲートの番人ギギが守っており、ゲートに近づく者はギギの持つ巨大な剣で切り刻まれてしまうという。

ギギはそのピラミッドのゲートのそばで眼を怪しく光らせ、静かに侵入者を監視し続けいる。



GIGI

ギギ

弱点：雷
耐性：毒



ピュチキッカン



4本の腕に持った剣を地面に突き刺し、魔方陣を呼び出して3種類の遠距離攻撃をしてくる。攻撃の種類については魔方陣の色によって見分けることが可能で、青は空中からの岩落下攻撃、赤と黄は地中からそれぞれ柱とやりによる攻撃がプレイヤーの座標位置にくる。

メリチャギチャク



腕に持った剣で攻撃してくるところまでは旋風斬りと同じだが、こちらは高速で剣を振り回すようにして攻撃しながら前進してくる。多段攻撃系の攻撃については、ただの通常ガードでガードしてしまった場合プレイヤー側のガードを外されてしまいやすいので注意。

ルンリグザチャク



左右に二組ある計4本の腕すべてを使い、身体を中心にして高速で回転。腕に持った剣で切り付けながら前進してくる多段攻撃技。基本的には、上段攻撃なのでしゃがんで攻撃を回避することができるが、この後に連続して百裂斬りをしてくることが非常に多い。

モードチェンジ



身体の向きを変えることによって、通常の青色のモードを表裏一体の赤色のモードへとチェンジする。赤モードに変化すると、特殊ガードを使用してくるほか、アルゴリズムなども変化するようだが、現在のところこれらのくわしいことについては不明な点が多い…。

ザキクッカン



しゃがみ込むようなモーションで、腕に持った4本の剣を頭上に突き出してくる対空用の攻撃技。いわゆるジャンプ系の対空攻撃。空中ガードすることは可能だが、ジャンプなどで攻撃しようと跳び込んだ場合、大体はこの攻撃で返されてしまう。

リシュバドリド



上半身と下半身が分離して、上半身が飛び上がるようにしてダウンしているプレイヤーキャラクターめがけ逆さまに落下。腕に持った剣でダメージを与える。基本的にはプレイヤーキャラクターと同じ追い打ち攻撃なので、回転起き上がりなどで回避することができる。

特殊ガード



身体の前面であるガード方向に緑色のゼリー状のバリアを展開して、プレイヤーキャラクターの飛び道具を跳ね返してくる。ラウンド開始時の青モードから赤モードへとモードチェンジを行うと使ってくる特殊ガードの一種で、通常の攻撃などに対しては反応しない

いろいろ発見!歩いてみるもんだ

'96AM SHOW リポート

担当：山下浩志



前号では各メーカーのブースを中心に構成した'96AM SHOW。今回は、ショー全体を通じて目立ったところをピックアップ。また新声社ブースで来場者にお願いした特派員のリポート、アンケート集計の最終結果、恒例のライター座談会など、盛りだくさんの内容でお送りします!

大雨にもかかわらずたくさんの人が!

一般入場日となる最終日の9月14日(土)、その日は朝から荒れ模様の天気。この大雨では多くの来場は望めそうもないと思っていたのだが、まったく問題なし!朝8時前から長蛇の列が…。ゲーム大好きの彼らにとっては、雨が降ろうがヤリが降ろうが関係ないってこと。これだけの新作ゲームが揃ってるわけだから、行かずにはいられないよね。

コナミの新型基板「コブラ」登場

今回のショーの中で、ひときわ目立っていたのが、コナミブースで行われていた、新型基板「コブラ」のビデオ発表会だ。

大勢の観客が見つめるなか、大きなスクリーンに映し出されたその映像は、まさに「凄い!」の一言。格闘ゲームらしきデモ画面を放映していたんだけど、キャラクターのなめらかな動き、光源を帯びた美しいビジュアルなど、そのインパクトは絶大なものがあった。この「コブラ」からどんなゲームが生み出されるのか。今後のコナミの動きから目が離せません!



画面を見せられないのが残念だが、「コブラ」は本当に凄い!

「アタリ」ってあのアタリのこと?

会場の隅っこを何気に歩いていると、どこかで見たことのあるロゴを発見。

「ん、もしやこれって、あのアタリでは?」

そう、25年前に業務用初のビデオゲーム「ポン」を発売。その後「ミサイルコマンド」「マーヴルマッドネス」など、アメリカナイズされた独特の世界観をウリに、数々の名作を輩出してきた、あのアタリが、突如として出現!しかもわざわざ現地アメリカから来日。数年ぶりに日本市場に発売する予定の、新作3タイトルを出展してきた。これには往年のプレイヤーをはじめとして我々ゲーメストスタッフもびっくり!アタリのゲームが再びできるなんて、夢のような話みたい。

出展されていたのは「3D HOCKEY」(アイスホッケーのゲーム)「FREEZE」(パズル)「RASH」(ドライブ)の3タイトル。オリジナリティあふれるグラフィックはいまだに健在で、アメリカ人の広報の方が見守るなか、思わず熱中!できることなら、今後ゲーメストでもぜひ紹介していきたいと思います。



ヒューマンのブースでは、素敵なお姉さまたちがズラリ!

イベント盛況!

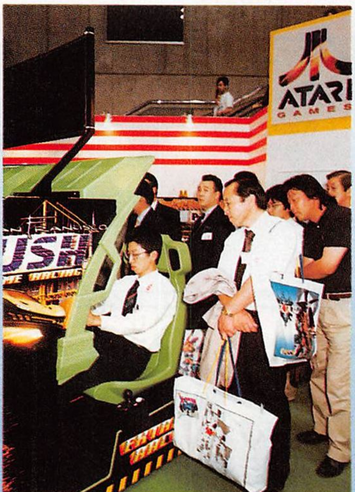
タイトーのブースでは、最新対戦格闘ゲーム「ファイターズインパクト」のミニ・ゲーム大会を開催。激戦 マクハリインパクト と題して、5人勝ち抜くと特製のキャップがもらえるというもの。初めてプレイした人が多かったにもかかわらず、試合は大いに白熱。いまのプレイヤーは本当にコツをのみこむのが早いんだなぁとしみじみ実感した次第であります。

女の子に大変な人気を博していたのが、アトラスの「ネーム倶楽部」コーナー。いまや女子高生の必需品ともなっているシール製造器「プリント倶楽部」の続編で、キミだけのオリジナル名刺を作ってしまおうというもの。

デザインや書体もいろんなパターンから選べる(しかもこれが本当にかわいいデザインなのだ)ので、開場と同時に長蛇の列ができるほどの人気ぶり。またまた話題を呼びそうな予感。

このほか、ゲームのほかにもプライス用景品に力を入れているメーカーも多く、これを目当てにショーに足を運ぶお客さんも多かったようだ。

セガの「バーチャファイター3」も、ショーで初めてプレイしたというお客さんも多く、その人気の高さをうかがわせた。



アタリのゲームに再び会えるなんて…。



見応えある試合展開に思わず興奮。



一人で何枚も名刺を作る人も…。

AM SHOW Special Correspondent Report

AMショー突発企画!?
ゲーメスト特派員
…て、なに、ナニ、何？

AMショーで密かに進行されていた計画があった…。来場者を1日ライターとして勧誘し、AMショーレポートを無報酬でやってもらおうという図々しい企画。それがゲーメスト特派員計画だ！

AM SHOW Special Correspondent Report

犬。増刊告知でおなじみの人生末路だ犬。今回の作戦を説明しよう。

AMショーにて、新声社ブースに顔を出した読者ちゃんたちを片っ端から徴兵し、そのままAMショー特派員に仕立ててしまうというショ○カー顔負けのエコノミカル戦略、それが今回の作戦である。

作戦名は「暁の聖和女学院」。要は読者の皆に、ジャンル別にショーのポイントをレポートしてもらおうって腹だ犬。それでは、何とか生還した読者の中から、選りすぐりのレポートを閲覧していく犬。

ゲーメスト特派員指令 其の壱
極東の催事場に絶世の美女を見た!?
メッセ1ホットなコンパニオンを研究せよ！

さて、今回のキミの任務はこの幕張メッセ会場において、絶世の美女コンパニオンを捜すことにある。すべてのブースをまわり、コンパニオンを徹底的にチェックせよ。チェックすべき項目は、「ルックス」「演技力」「衣装のクオリティ」「お肌の露出度」「化粧のり」の5点である。これらの項目を考慮の上、第34回AMショーにおけるベストコンパニオンを選び、その詳細をレポートせよ。

ほんの出来心だったんです。許してください。

新声社ブースをのぞいた時に「特派員」という悩ましくも魅力的な響きに誘われただけなんです。そ、それがよりによって「コンパニオンのお姉様方大チェック」という指令をくだされるとは。

行き着けのゲーセンでは根っからの硬派ゲーマーとして通し、「あの誤植大魔王の首を取らねば、ゲーマーとして失格だ」などと、ゲーメストにも息巻いていた自分が、こんなコテコテの役回りを演じるハメに…。一生の不覚ダス。

と、言い訳はこの辺にしておいて、ちょこっとだけ取材結果の方を報告いたします。

もう、ナムコ・アクアジェットのブースにおられたお姉様がピカ一でした。もう、もう、あの健康的な笑顔を見せてもらっただけで、僕のハートはアクアジェット（?）でした。あんまりドキドキしすぎて、アクアジェットの台に昇ることすらできなかった自分が、我ながらカワイイやつ、と思えてきました。

とはいえ、硬派ゲーマーを自称する手前、こんなチャラけた取材結果だけで終わるわけにはいきません…だがしかし、あのナムコのお姉様のスポーティーな美しさ、ときメモの清川さんにも似て、何とも…ハッ、またたわ事を…。

（三重県　NML-ネオ無限君）



☆毎度気になるコンパニオン部隊だが、今回はナムコ、コナミブースが特に好評を得ていた犬。

編集アシのコドモ(20)が、「コナミのお姉さんサイコーっス!!ふおおーっ」と鼻息荒く興奮していたのも今回のショーの甘く切ない思い出だ犬。

ゲーメスト特派員指令 其の弐
君は見たか？脅威のギミック大集合!!
キングオブエレメカの海にダイヴせよ！

さて、今回のキミの任務はこの幕張メッセ会場において、究極のエレメカを捜すことにある。すべてのブースをまわり、あらゆるエレメカを徹底的にチェックした上、キミが責任を持ってお勧めできるマシンを1機種挙げよ。その際は、必ず理由を明記するように。ちなみにここでいうエレメカとは、ビデオゲーム以外のゲームマシンのことである（例：占い、モグラ叩きなど）。諸君の奮闘を期待する。

私が選んだエレメカナンバーワンは、コナミの「プリプリステーション」です。

これは名刺作成マッスィーンなのですが、自分の名前、住所、電話番号が入る上に、なんと顔写真まで入れられるという優れものなのです。

似たような物はいくつか展示してありましたが、実用的という点では迷わずこの「プリプリステーション」が一番でしょう。

現在、自分の写真をシールにするマシンが流行っていますが、そのシールを自己紹介用として使うとき、一緒に自分の住所や携帯の番号を教えるのが普通でしたので、このマシンはその点でも便利だと思います。

名刺に顔写真が入るということで、それを受け取った方に顔を早く覚えていただけ、印象を深めてもらえることが、このマシンを押す決め手です。手頃な値段で便利な名刺を作れるということで大ヒットの可能性が伺える、オススメの一台です。

（茨城県　棚林明美さん）

☆今回のショーの中で一番充実していたのが、実はエレメカ部門ではなかったのかと思わせるぐらい、各メーカー気合のいりようだった犬。

特に多かったのはプリクラ系の、所謂写真モノ。女の子同士がやっているのは微笑ましいのだが、野郎が2人でやっている様はけっこう戴けない犬。

ゲーメスト特派員指令 其の肆
走れ！回せ！ナゾを解け!!
幕張の宇宙(そら)にアクションゲームの金字塔を視た!!

さて、今回のキミの任務はこの幕張メッセ会場において、全てのアクションゲームを検証することにある。ここでいうアクションゲームには、パズル、クイズ、アクションゲームが含まれる。すべてのブースをまわり、あらゆるアクションゲームを徹底的にチェックせよ。チェックする項目は、「お客の付き具合」「プレイしてみた感想（見た目の印象でも可）」「期待度」などの3点である。これらの要素を加味し、総合的に判断した上で、第34回AMショーにおけるベストアクションゲームを1点選び、その理由も明記せよ。

今回のショーに於いてのアクションは、似たような傾向が多かったと思う。

それはすなわち「誰にでも遊べる」と言うことを目指したものが多い、という印象を受けたということだ。

実際、アクションゲームはSTGや格闘ゲームに比べ、カップルや女性のペアで遊ぶ姿が目立った。

パズルでは続編モノ（パズルボブル3、とっかえだまなど）が目立ったが、つくりはしっかりしている。

クイズはデートものなどストーリー性が強いモノがほとんどで、これも幅広い層に受けるゲームだと思う。

その他も、ダンシングアイやプリクラ大作戦も、インパクトは強いし、とっつきやすいとゲームだと思えた。

このようなアクション群の中で今回のイチ押しは「ウォーザード」（カプコン）である。

「ウォーザード」はアクションに格闘の要素を強く加えたものであり、一見すればただの2D格闘だが、ストーリー性が強いことも手伝って、先に同社から出た®D&Dに近い印象を受ける。

パスワードがあるのも大きな特徴であり、「イシターの復活」など、昔のアクションゲーム以来のものだ。

これにより、個人個人の攻略が面白みを増すことと思われる。キャラも特徴的で味がある。

私がこのゲームを押すのは、万人向けのパズルやクイズもいいが、やはり昔ながらに攻略が楽しめるゲームがほしいからだ。

「ウォーザード」は、できるだけ多くの人にプレイしてもらいたい。

（東京都　あづまの甲斐次君）

☆今回のショーに出てたアクションゲームは、個性派が多かった犬。

掟破りのダンシングアイは、あのぜんじ編集長も毎日熱をあげているハマリぶりだ犬。

ウォーザードは様々な新機軸を盛り込んだ意欲作だが、これが全国のゲーマーにどのような受け止められかたをするか楽しみだ犬。

ゲーメスト特派員指令 其の六
体感せよ!肉迫せよ!!レビューせよ!!!
魂を震わすテクノロジー！感動筐体を探れ!!

さて、今回のキミの任務はこの幕張メッセ会場において、すべての筐体ものを検証することにある。ここでいう筐体ものには、ドライブゲームなども含まれる。すべてのブースをまわり、あらゆる筐体ものを徹底的にチェックせよ。チェックする項目は、「お客の付き具合」「プレイしてみた感想（見た目の印象でも可）」「期待度」などの3点である。これらの要素を加味し、総合的に判断した上で、第34回AMショーにおけるベスト筐体ものを1点選び、その理由も明記せよ。

ナムコの「トーキョーウォーズ」、見た目は同社のサイバースレッドのような感じだが、実際の操作方法はこちらのほうが圧倒的に簡単だ。

しかもスレッドとは違い、チームバトルというところが仲間うちでも盛り上がれるという点で、大きなウリになっている。

私個人としては、かなり爽快感を感じたゲームであり、期待大といったところです。

コナミの「ソーラーアサルト」、グラディウスの続編らしい。最近のコナミはときメモや大好きっス方面のイメージがかなり強く、この手の雰囲気はすっかり忘れていました。

早速プレイするためにコナミブースに行くが、親のカタキと言わんばかりにグリングリンと大回転している大型筐体で出迎えてくれた。

とりあえず2時間ほど待っていざプレイ。グラディウスの続編とは言っても、このゲームは3Dビューで、ゲーム的には別モノと言える。

まだ完成度が40%の調整段階らしいので、これからに期待。

大型筐体はプレイヤーのハートをガッチリわし掴みなので、この筐体を生かすような色々なゲームを作ってもらいたいところ。

（埼玉県　ニャース真尾君）

☆ソーラーアサルトはまだまだ未完成で、完成が待たれる犬。

トーキーウォーズは一人で遊ぶと黄昏ロンリーな気分になるので、ティームを作って遊ぶと愉快犬。（もちろん、一匹狼を気取って、大人数を相手に一人楽しむもオゲー）

指令其の参「撃ちものレポート」と其の伍「格闘ものレポート」は該当作が無かったため、今回の誌面では紹介していない犬。んじゃまたな犬。

今回突発的にこんな企画をおったてて、誰一人として参加してくれないのでは？と危惧したのだが、21名の勇者が集まりホッと一息。今回は残念ながら掲載出来なかったが、参加してくれた人たちのペンネームを紹介しておこう。協力ありがとう。

●東京都　アミューズメントスペースジュピターyuumiさん　●大阪府　東直樹君　●静岡県　米君　●大阪府　ぽてと君
●大阪府　岡田浩一君　●長野県　D-WING君　●東京都　ドラゴン君　●神奈川県　いしゅみ樹君　●千葉県　小島龍君
●千葉県　EXTEND-CoCo君　●埼玉県　ジャッキー狂君　●東京都　RAPHLES君　●東京都　えみの乱華さん
●東京都　柴田元義君　●埼玉県　高野恵介君　●埼玉県　吉田宏明君　●埼玉県　たかのたま君

DIGITAL ENTERTAINMENT ACADEMY

97年4月より
新校舎にて開講

真価を問う。

資本参加企業

株式会社アトラス
株式会社エニックス
株式会社カプコン
株式会社光栄
コナミ株式会社
株式会社コンパイル
株式会社スクウェア
株式会社タイトー
株式会社ハドソン
株式会社バンプレスト
株式会社マイクロキャビン
(五十音順)

エニックスゲームスクールが生まれ変わりました!!

大手ゲーム企業11社の資本参加を得て、真のクリエイター育成を目指します。

誕生、デジタルエンタテインメントアカデミー。

エニックスゲームスクールは、新たに大手ゲーム企業11社の資本参加を得て、
真に有能な人材の育成を目指し、デジタルエンタテインメントアカデミーへと生まれ変わりました。
権威主義でも形式主義でもなく、もちろん商業主義などではない。
将来を見据えて学ぶ側の立場に立ったより効果的な教育。
いまこそスクールの真価を問うときです。

従来からの二年制に加えて、三年制を新設

二部制によるマルチメディア科、新設予定

詳しくは資料をご請求ください。

ゲームソフト発売直前体験会開催

10月27日(日)「リグロードサーガ2」(サターン版)株式会社セガ・エンタープライゼス
【開催時間】第1回 10:00 第2回 13:00 第3回 15:00
申込方法:電話申込 ●体験会当日は学生証をお持ち下さい。

2年制
クリエイティブスペシャリスト養成科
●プログラムエキスパートコース
●グラフィックデザインコース
●ミュージックコンポーズコース

3年制
プロフェッショナルデザイナー養成科
●プログラム専攻
●グラフィック専攻

学校説明会実施!!
【東京会場】
平成8年 10月13日(日)
10月27日(日)
11月10日(日)
第1回 11:30 第2回 14:30
第3回 16:30
参加方法:電話申込

平成9年度生願書受付中
随時受付いたしております。

入学選考
東京会場
平成8年11月 3 日(日)
11月24日(日)
地区会場(札幌・名古屋・広島・福岡)
平成8年10月27日(日)

資料送付をご希望の方は、電話またはこの広告の右下にある資料請求券を官製はがきに貼って、❶郵便番号❷住所❸氏名❹年令❺学校・学年❻電話番号をご記入の上、本校までお申し込み下さい。

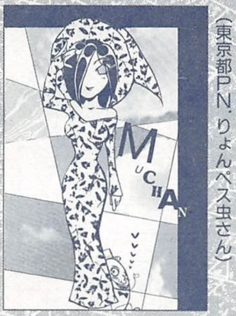
デジタルエンタテインメントアカデミー(旧エニックスアカデミー)
〒170 東京都豊島区北大塚3-32-4 OBCビル TEL.03-3940-7210

資料請求券
ゲーメスト 10/15

CONTENTS | GAMEST

VIDEO GAME MAGAZINE・NO.183
11.15 15 NOVEMBER 1996

●さて、10月14日をもちまして、新声社が移転をいたしました。
すべてのコーナーの宛先は下記のようになります。ご注意ください。
なお、新ビルは1Fがゲームセンター、B1がマルゲ屋になっていますので、気軽に遊びにきてください。
(各編集部への見学はできません。ご了承ください)



今月のムーちゃん
(東京都PN.りょんペス虫さん)

突入!新作レッドゾーン!!

激突!攻略コンビネーション!!

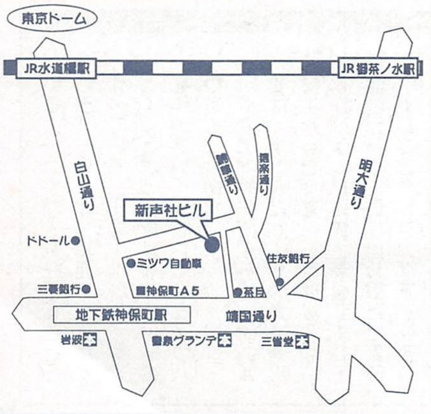
ニューゲームジャングル

好評連載

ゲーメストからのお知らせ

掲載広告ご案内

〒101 東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社 新声社
ゲーメスト編集部



表紙:「サムライスピリッツ天草降臨」SNK イラストby藤原ひさし/表紙写真「DEAD OR ALIVE」©TECMO, LTD. 1996.

'96年AMショーアンケート最強結果発表&スペシャル座談会!!

最強ゲームはどれだ!?

順位	オペレーター人気BEST20	投票数
1	バーチャファイター3(セガ)	282
2	X-MEN VS ストリートファイター(カプコン)	106
3	ストリートファイターIII(カプコン)※	54
4	ウォーザード(カプコン)	52
5	G-ダライアス(タイトー)※	51
6	デッド オア アライブ(テクモ)	40
7	ストリートファイターEX(カプコン)	31
8	トーキョーウォーズ(ナムコ)	23
9	セガツーリングカーチャンピオンシップ(セガ)	22
9	サムライスピリッツ 天草降臨(SNK)	22
11	プリクラ大作戦(アトラス)	21
12	アルペンレーサー2	19
13	蒼穹紅蓮隊(ライジング/エイティング)	18
14	GTI CLUB(コナミ)	15
14	わくわく7(サン電子)	15
16	マジカル頭脳パワー(セガ)	14
17	ダンシングアイ(ナムコ)	13
18	パズルボブル3(タイトー)	12
18	対戦とっかえだま(コナミ)	12
18	アクアジェット(ナムコ)	12

●オペレーター部門…オペレーターの立場で、価値を認めたもの。つまり買いたい、もしくは売れそうな作品

順位	基板出展BEST20	投票数
1	バーチャファイター3(セガ)	547
2	X-MEN VS ストリートファイター(カプコン)	489
3	ウォーザード(カプコン)	277
4	デッド オア アライブ(テクモ)	185
5	サムライスピリッツ 天草降臨(SNK)	176
6	ストリートファイターEX(カプコン)	167
7	蒼穹紅蓮隊(ライジング/エイティング)	102
8	トーキョーウォーズ(ナムコ)	100
9	わくわく7(サン電子)	98
9	対戦とっかえだま(コナミ)	75
11	ダンシングアイ(ナムコ)	69
12	ソーラーアサルト(コナミ)	62
13	アルペンレーサー2	56
14	プリクラ大作戦(アトラス)	53
14	セガツーリングカーチャンピオンシップ(セガ)	53
16	アクアジェット(ナムコ)	52
17	ファイターズインパクト(タイトー)	50
18	パズルボブル3(タイトー)	49
18	GTI CLUB(コナミ)	49
20	ウェーブランナー(セガ)	47

●基板出展部門…会場でゲームがプレイできる状態にあり、プレイした結果、価値を認めた作品

順位	総合BEST20	投票数
1	バーチャファイター3(セガ)	608
2	X-MEN VS ストリートファイター(カプコン)	509
3	G-ダライアス(タイトー)※	242
4	ウォーザード(カプコン)	211
5	デッド オア アライブ(テクモ)	166
6	サムライスピリッツ 天草降臨(SNK)	146
7	ストリートファイターEX(カプコン)	135
8	ストリートファイターIII(カプコン)※	111
9	わくわく7(サン電子)	92
10	トーキョーウォーズ(ナムコ)	80
11	ダンシングアイ(ナムコ)	75
12	対戦とっかえだま(コナミ)	62
13	GTI CLUB(コナミ)	59
13	アルペンレーサー2	59
15	蒼穹紅蓮隊(ライジング/エイティング)	58
16	ソーラーアサルト(コナミ)	57
16	セガツーリングカーチャンピオンシップ(セガ)	57
18	ファイターズインパクト(タイトー)	54
19	プリクラ大作戦(アトラス)	48
20	アクアジェット(ナムコ)	46

●総合部門…見た目のインパクトが強く、実際にプレイできたかどうかは別にして印象に残った作品

※印のものはビデオ出展のゲームです。

石井ぜんじ AM SHOWを斬る!!

今回のショーは、バーチャファイター3とX-MEN VSストリートファイターという、3Dと2Dものの対戦格闘ゲームが人気を2分した。現状では、技術を生かしたポリゴン格闘と、ノウハウを蓄積した2D格闘がほぼ住み分けしている状況と言える。

今後は総じてゲームのポリゴン化が進むのは必然と思うが、ポリゴンゲームなら何でもいいというノリは陰を潜めてきた。それにつれて、対戦格闘以外ではいろんなジャンルへの模索が感じられる。

対戦格闘のジャンルでは、ハードの進化による大ヒットゲームは今の段階では考えにくくなってきた。今後も、どんどんハードの進化は続くだろうが、技術による見た目の演出の変化は期待しにくいからである。

この段階においては、ゲームのプレイヤーに与える満足感が、より重要になってくる。CPU戦の難易度、対戦のキャラクターバランスなど、細かい気配りこそがポイントである。このような気配りと、本当の面白さは何かという感覚がきちっと継承され、発展しているメーカーが人気を得ることだろう。一作一作、単発で進歩なく作っているメーカーは厳しくなってくると思う。継続して良いものを作っていく体制づくりとノウハウこそが大切だ。

ほかの対戦格闘以外のジャンルでは、まだまだハードの力を演出に生かしきっているとは言えない。それだけに、さまざまな工夫の可能性があり、面白い分野だと思う。

ナムコのダンシングアイは囲むという古典的なゲーム性をポリゴンで表現することによって斬新に見せている。タイトーのG-ダライアスは、まだビデオ出展だったが、ポリゴン的な見せ方で、今までにないインパクトの強い映像作りに成功している。もっともっと、いろんなジャンルに応用していけば、誰の目をもひきつける作品が可能となってきていると思う。

さて、このスペースでは語り切れないネタではあるが、気になる大きな流れがある。それは、アーケードゲームをコンシューマーに移植するとき、バージョンUPがなされていくというこの状況である。

このこと自体は、広くゲーマーの視点から見れば望ましいのかもしれない。しかし、アーケード版が未完成、未調整の実験バージョンということになると、アーケードファンとしてはあまりに悲しいことである。練りこむ時間を惜しめば、必ずいつか反発が来るのは必至。大変とは思うが、この程度でいいだろうという考え方は捨ててほしいと思う。退化したものに対しての、プレイヤーの反発は予想以上に大きいのではないか。

AMショー座談会

格ゲーの目玉はVF3とXvs

河田…とりあえずランキングを見てもらえるとわかるんですけど、バーチャファイター3、X-MEN vsストリートファイターがすべてのランキングで上位をとって、二強という形になっています。これについて、どういう印象を持ちましたか。

ぜんじ…バーチャファイター3に関しては、そろそろゲームセンターに出回ってきましたから。期待も高いし、とりあえず順当な評価ではないでしょうか。

CHU…絵はきれいになったけど、ゲーム性はどこが変わったのかなあ。

N.O…Eボタンやキャラによる闘い方の違いなど、結構変わっているはず。でも、まだバーチャ2の闘い方しかしていないというのが、ちまたのゲームセンターや編集部の現状です。

MVP…ショーでは一般の人が並んで、今のうちからやりこんでおこうという雰囲気でした。ゲーセンでは、対戦台にほとんどなっていないので、遠巻きにして見たり、調べたりしているといった感じ。

X-MEN vs Fの出来は

河田…X-MEN vsストリートファイターは、バーチャ3に負けないぐらいの人気がありましたね。

ハマー…結構ウケてましたよ。いい意味でぶっ壊れているじゃないですか。こんなデカい波動拳撃っていいのかとか。

J笹…簡単に凄い技がいっぱい出るからこのゲーム好きって人にはいいですよね。一目見たとき、「うおー、このゲームすげえおもしれい、やるしか!」となると思うんですよ。

ただ、難しいんだけど決めたあとの爽快感がすごいからやる人にとっては、どうかなと。

DS-1…X-MEN、マーヴルスーパーヒーローズとプレイしてきた人にとっては、エリアルレイブが全然減らないということが気になりますね。

N.O…浮かせたからには、バシバシ入れたいよね。

ハマー…それはマーヴルをやっていたからエリアルに固執しているんじゃない。

DS-1…エリアルレイヴが現時点で減らない、だけどハイパーコンボがすごく減るんですよ。こっちを基本にして、堅くいったほうがいい気がします。

ギィ…特にストリートファイターのキャラはね。

ぜんじ…やってて凄く面白いところがあるんだけど、何でここまで弱くしたのか?と思うキャラや強そうなキャラ、また待てたりヤバイ攻撃があったり、わけがわからない感じ。あとはやりこんで確かめるしかないでしょう。基本的に、「こんなだったら面白そうだな」という面白さの原点に立って作られてるゲームだから、当分ゲームセンターでは大人気だと思います。



いよいよ今年もやってまいりました。AMショー!



バーチャ3を初めて見たという人も少なくなかった。

ポリゴンストIIは賛否両論!?

河田…ポリゴンのゲームで異色だったのは、ストリートファイターEXだと思いますがどうだったですか?

ギィ…めくりボディしゃかみ小パンチ連打スクリューが入ったかなと。

RED…オレ、中ヒザファイナルアトミックくらっ

会場コメント

■バーチャファイター3(セガ)
VF3のデモが凄かった。X-MEN VS SFはにぎやかで良い。

■Gーダライアス(タイトー)
やっぱタイトーはシューティングだね。(メーカー・男・22歳)

■ウォーザード(カプコン)
VF3、X-MEN vs SF、マクロスプラスは期待ほどではなかった。逆にウォーザードが比較的斬新な印象を受けました。(オペレーター・男・25歳)

■X-MEN VS ストリートファイター(カプコン)
自分の期待に一番応えてくれたのがこのゲームだった。VF3はVFと言うよりはラスプロに近いゲームだと思う。(不明・男・20歳)

■ウォーザード(カプコン)
対戦格闘ゲームとしては物足りないものを感じたが、アクションやグラフィックはすばらしいと思う。(メーカー・男・23歳)

■Gーダライアス(タイトー)
FX-1システムであれほどできるとは、凄いです。(オペレーター・男・25歳)

■Gーダライアス(タイトー)
予想はしていましたが今回、出展しているとは思いませんでした。(オペレーター・男性)

■PF-573(コナミ)コナミの新システムが面白そうだ。(オペレーター・男性・25歳)

■風雲スーパータッグバトル(SNK)まだ動きがぎこちなかったが、それが少しでも良くなればOK(オペレーター・男性・21歳)

■G-ダライアス(タイトー)シューティングの演出にここまで力を入れたメーカーはタイトーだけ。期待します。(オペレーター・男性・23歳)

■GTI CLUB(コナミ)ただのレースゲームだけでなく鬼ごっこモードがあって楽しめる。(メーカー・男性・25歳)

■デッド オア アライブ(テクモ)ホールドボタンが新鮮。ただの受け(当て身)じゃない。(フリーター・男性・24歳)

■トーキョーウォーズ(ナムコ)やっと大型筐体で協力対戦のできるゲームが出た。多人数で遊んですっきりできるゲームはよいと思う。もっとこういうのが増えるといい。SNKの大きいのが気になる。(オペレーター・男性・22歳)

■ストリートファイターIII(カプコン)2Dにこだわるカプコンは凄いと思う。あらゆる面で期待しています。(オペレーター・女・20歳)

■アクアジェット(ナムコ)
水しぶきの感じがほかより良い。(メーカー・男性・28歳)

■Gーダライアス(タイトー)
これはすごいシューティングゲームになります。期待してください。(メーカー・男性・26歳)

■わくわく7(サン電子)
なかなか発売されないので、ヤキモキしてました。安心しました。(オペレーター・男性・24歳)

■X-MEN vs ストリートファイター(カプコン)派手なのはいいが、見にくい。(オペレーター・男性・20歳)

■ダンシングアイ(ナムコ)
昔からあるタイプのゲームがうまく今ふうにアレンジされてます。(学生・男性・23歳)

■Gーダライアス(タイトー)

てほふられた。ストⅡやってるみたいな感覚です。

河田…2Dっぽいということ? 避けみたいな動きがあるわけではないですよね。ポリゴンゲームなりの特徴は感じられましたか?

MVP…まさにストⅡという感じですよ。実際、ポリゴンにする意義があるのか!?視覚的効果はあるけど、特にゲーム性にはかかわってこないので。

ぜんじ…技の判定のつけ方の正確さとかは変わってくると思うけど。別に、ポリゴンにしたのがウリなのではなく、ストⅡ的に面白ければいいのでは。

RED…ストⅡ好きの人間としては、違和感なく入っていけて面白いと思います。

DS-1…でも、「同じ感覚でできるよ、ワッハッハー」みたいな、そういうノリで楽しむならいいけど、「よーしやるぜっ」て、「これめくりで入ったぜ」とか、バリバリやりこもうという喜びはないですよね。

ジョッキー笹岡…ストⅡだけじゃなくて、やっぱり何か新しいシステムが欲しいですね。そういう新しさがあれば、それだけでやってくれそうです。

デドアラはシステムの爽快感が

河田…次にデッドオアアライブについて意見を聞きたいんだけれど。

ハマー…もう編集部の人は取材やEXPOで見た人も多いと思う。ポリゴンゲームとして見た目は良く、キャラが立っていると思います。

ぶちけん…コスプレイヤーには人気が出そうですね。

河田…ゲーム内容についてはどうですか?

ぶちけん…このゲームは打撃と投げ、そしてつかみの3つが組み合わさっているところがよくできていて、面白いんですよ。でも、知らないとマズイのがHボタンで、つかみがわからないと最初はきついんじゃないかな。

MVP…わかってないと、「ババババ」KOって。ある意味、凄い爽快感がありそうなゲームですよね。

ぶちけん…デンジャーゾーンでの受け身も重要。わかってくれば面白いんですが。2Dで言うとヴァンパイアハンターみたいな、激しいゲームです。



かなり広いスペースを占めていたカプコンブース。



会場の中でもひときわ目立った、SNKの「MFX2000」。

さらに練られた侍魂・天草降臨

河田…2Dゲームで、ショーでの隠し玉的存在だった「サムライスピリッツ　天草降臨」はどうでしたか?

珈琲…全体的に、前作で納得できなかった部分がなくなってプレイヤーへの受けはいいと思いますよ。

ハマー…斬紅郎のシステムを生かしてはいるんですが、ゲーム性はまったく別のゲームに大幅に変わったと思います。別の楽しさがあると思いますよ。

CHU…キャラクターが昔の柳生十平衛とか、タムタムとか出てきてかなり濃い感じなので、今までのファンはそれだけでやってしまうでしょうね。

ぜんじ…デモで九州を進んでいるMAPが出たりと、演出面にも気が配られている気がした。

珈琲…キャラクター的にもゲーム的にも、僕としてはいい意味の集大成になりそうなので期待しています。

わくわく7・ウォーザードは

河田…そのほかの対戦格闘ゲーム、わくわく7とかどうですか。

珈琲…キャラクター性が強いんで、あのキャラクターが好きな人は熱烈にやってくれると思うんだけど、なじめない人もいるかもしれない。

ぶちけん…演出もいい。ダウンしたとき起き上がれってレバー操作が画面に出たり、ガード不能技が出るときは画面全体でパッと出

はっきり言ってFX基板であそこまでできるとは思わなかった。ポリゴンッゲームはたくさん出ているけれども、迫力は今までで1番だと思う。さすが技術のタイトーだ。(男性・20歳)

■X-MEN VS　ストリートファイター(カプコン)
カプコンには、こういうゲームを出してほしかった。(オペレーター・男性・28歳)

■GTI CLUB(コナミ)
ゲーマーより一般に受ける可能性が高く、お客の層が変わるかも。(ライター・男性・31歳)

■ダンシングアイ(ナムコ)
これがナムコか?だが、アイデアは一本取られた感じ。(メーカー・男性・26歳)

■デッド　オア　アライブ(テクモ)
イイ感じ。でもちょっと動きがとろいような気がする。(メンテナンススタッフ・男性・23歳)

■蒼穹紅蓮隊(ライジング/エイティング)
すごくはまってしまいそうです。シューティングは下手だけど…。(男性・26歳)

■パズルボブル3(タイトー)
時間が来ると天井が下がってくるだけじゃなく、新たに消す玉も出てくるのは楽しみが増すが、初心者にはどうか?(オペレーター・男性・21歳)

■雀々しましょ(ビスコ)
キャラクター、グラフィックともに良くできている。(男性・17歳)

■ウォーザード(カプコン)
対戦格闘ゲームに無理にしているように感じた。(学生・男性・22歳)

■デッド　オブ　アライブ(テクモ)
何も知らない状態でも結構、技とか出たし、その裏で実は、つかみボタンなど奥が深く、何度やってもあきない。VF2を最初にやったあのドキドキ感に似てる。(学生・男性・22歳)

■アルペンレーサー2(ナムコ)
演出を抑えるという演出がほしいよね。(店員・男性・28歳)

■風雲スーパータッグバトル(SNK)
前に比べて、断然面白かった。(学生・男性・18歳)

■バーチャファイター3(セガ)
VF1も2も、それほどやってないがこれはぜひやりこみたい。(会社員・男性・24歳)

■バーチャファイター3(セガ)
動きはリアルだが、思い通りに動かないのがくやしい。(会社員・男性・24歳)

■X-MEN VS　ストリートファイター(カプコン)
ハデすぎて、わけわからんけど、楽しい。(一般・男性・18歳)

■ウォーザード(カプコン)
パスワードを使っての対戦は面白そう。1人用もストーリーがよくできている。(大学生・男性・20歳)

■バーチャファイター3(セガ)
もうチョイやりたかったが相手が強すぎた(30連勝中)。(ゲーマー・男性・22歳)

■サムライスピリッツ　天草降臨(SNK)
もともと好きなゲームなので、楽しくできるようにしてほしいです。(学生・女性・22歳)

■マジカル頭脳パワー(セガ)
正解しているのに、間違えるときが多すぎる。(ゲーセン店員・男性・21歳)

るとか。

ハマー…サン電子のゲームって今までマニアックな印象だったんだけど、このゲームは気配りがきいていていい方向に向かっていると思います。

河田…格闘ゲームというわけじゃないですけど、ウォーザードはどうでしたか。

ギィ…見た目は色がきれいで、キャラも良くバッチグーって感じ。



「トーキョーウォーズ」は幅広い年齢層にウケていた。大勢でプレイすることの面白さを追求。

ぜんじ…僕は好きだけど、キャラは好みが分かれるかな。

MVP…このゲームは、自分としては対戦ではなくアクションゲームとして攻略していきたいですね。

ACE…まだ開発途中なのでわからないですが、今の段階では対戦のバランスにやや不安がありましたね。もっと、拡大縮小を生かしたアクションをするなど、もっと求めたいところはいっぱいあります。

ぜんじ…今までなかったタイプだけに、期待したいところ。その分、いろんな点でのゲームバランスの調整が難しそうです。

小粒だが斬新なゲームに収穫

河田…そのほかのゲームに関してはどうでしたか。

K-TAN…ダンシングアイは見た目は奇抜だけど非常にわかりやすいゲーム。格闘・シューティングが目立つ中あいうゲームは貴重だと思うんですよ。

MVP…ゲーム的にやって面白いですよね。

京城…まあ昔のゲームの焼き直しとも言えるんですけどね。グラフィックが良くなって見せ方が変わったという感じ。

ぜんじ…ゲームとしてやって面白いから、偏見を持たずにやってほしいね……って無理な話か(笑)

ハマー…僕がショーで一番やったゲームは対戦とっかえだまだね。

J笹…ゲーム性がぱずる玉とは全然変わりましたね。

MVP…落ちゲーじゃなくて、尻上がりゲーム。何か異様な感じ。

J笹…面白いシステムなんだけど、あえて言えば一回解いちゃうと、あとは見てるだけになりかねない。そのへんふくらみがほしいです。

ハマー…ちょっとマニアックだけど、自分が連鎖している間、カーソルが動くんだからとっかえをしたかった。それがもどかしい。ゲーセンに出たら注目したい。

河田…ADKの対戦シューティングも人気が高かったみたいなんだけど、どう?

RED…ティンクルスター・スプライツですね。おもしろかったです。シューティングで対戦、これすなわちシューターの夢ですね。

ぜんじ…純粋にお互いの撃った弾で攻撃しているわけではなく、画面が2つに分かれている。ぷよぷよ+首領蜂?グロブダー!?

立衆多…パズル的要素が強いですね。ヒットコンボで大きな弾とかザコ編隊が相手のほうに出たりして。

J笹…ちょっとパターン数が少ないような…これから開発が進むにつれて、敵の出現パターンが増えたり、ある程度よけて何とか粘れるようになるといいと思う。

全然知らなくても、何となくワーッてできそうなところもいい。

河田…ほかにもいろいろなゲームがあったけれど、まだ出てないゲームは発売されたときに注目ですね。

AMショー ライター一押し

ライター名	一押しゲーム	二押しゲーム	三押しゲーム
ギィ	X-MENvsストリートファイター	サムライスピリッツ天草降臨	わくわく7
N.O	サムライスピリッツ天草降臨		
立衆多	G-ダライアス	X-MENvsストリートファイター	
ハマー	わくわく7	対戦とっかえだま	
MVP	ティンクルスター　スプライツ	蒼穹紅蓮隊	ウォーザード
J☆笹岡	ティンクルスター　スプライツ	対戦とっかえだま	風雲スーパータッグバトル
珈琲ふりーく	サムライスピリッツ天草降臨	わくわく7	X-MENvsストリートファイター
DS-1	X-MENvsストリートファイター	G-ダライアス	
京城	ダンシングアイ	プリクラ大作戦	
RED	蒼穹紅蓮隊		
田渕健康	ティンクルスター　スプライツ	ストリートファイターIII	
CHU	サムライスピリッツ天草降臨	ティンクルスター　スプライツ	G-ダライアス
Dr.ACE	まじかるでーと	クイズ美少女戦士セーラームーン	ティンクルスター　スプライツ
石井ぜんじ	X-MENvsストリートファイター	ストリートファイターEX	ダンシングアイ
借金	ストリートファイターEX		
MoMo	ストリートファイターIII	トーキョーウォーズ	
C-LAN	バーチャファイター3	G-ダライアス	
きらり屋	G-ダライアス		
いなりん	マジカル頭脳パワー	クイズ美少女戦士セーラームーン	
ずるずる	セガツーリングカーチャンピオンシップ	GTI CLUB	ダンシングアイ

■蒼穹紅蓮隊(ライジング・エイティング)
サーチを使ってボス戦の攻略作戦を考えるだけで楽しい!(学生・男性・18歳)
■プリクラ大作戦(アトラス)稼ぎが楽しそうだった。(男性・23歳)
■ウォーザード(カプコン)
カプコンの格ゲーは、相変わらずバランスがさりげなくうまい。(プログラマー・男性・27歳)
■トーキョーウォーズ(ナムコ)自分は関西から来たので、「オーサカウォーズ」なんてのもいいのでは?(オペレーター・男性・21歳)
■ウェーブランナー(セガ)
これまでのカーレースやスポーツ系とは一風変わっていて良い。(オペレーター・男性・21歳)
■アクアジェット(ナムコ)
今日初めてやったがすごく面白かった。波がうねる感じやジャンプの後のマリンダイブは最高。(男性・20歳)
■バーチャファイター3(セガ)
Eボタンになれるまでは VF2.5的なイメージを感じました。Eボタンにはやく慣れないと本当の楽しさは分からないのかな?楽しかったケド。(オペレーター・男性・22歳)
■ストリートファイターEX(カプコン)ポリゴンといえど、跳び込み攻撃くらいできなくては面白くない。(メーカー・男性・30歳)
■対戦とっかえだま(コナミ)
ぱずるだまのようだけど、SFCのパネルでぽんのような要素があっておもしろい。(その他・男性・20歳)
■ウォーザード(カプコン)
動きがVTRで見たときよりも全然違う。良い意味で裏切られた。(オペレーター・男性・26歳)
■ストリートファイターEX(カプコン)ポリゴンのSFキャラも、なかなか味があって良い。(オペレーター・男性・26歳)
■X-MEN VS　ストリートファイター(カプコン)
ポリゴンゲームが多い中、演出、音楽など2Dの中でも十分見劣りのしないゲームを作るカプコンはさすがとしか言いようがない!(オペレーター・男性・22歳)
■バーチャファイター3(セガ)
VF3、見ているとスピード感がありそうだが、プレイしてみると、前作よりも動きが遅く感じられる。ダウン後の立ち上がりも、かなり遅く感じる。(オペレーター・男性・23歳)
■サムライスピリッツ　天草降臨(SNK)
前作よりも、バランスが取れているように見える。絵もとても綺麗。(オペレーター・男性)
■ダンシングアイ(ナムコ)
ポリゴンを使った楽しさをうまくだしていて、格闘だけがポリゴンではない。(オペレーター・男性・26歳)
■バーチャファイター3(セガ)
AOUショーのときに多少あったSTGが今回は少ないので寂しい。それと、ビデオゲームよりも大型ショーものが多いのも少し寂しい気がする。VF3はすごい。デモを見て、ゲームを見て感動したのは久しぶりだった。(不明・男性・20歳)
■デット　オア　アライブ(テクモ)
胸の揺れを単なるタテ揺れだけにしてほしくなっかた。(ディストリビューター・男性・24歳)

やっと全キャラ登場です

THE KING OF FIGHTERS '96

ひとまずキャラ別１周完了と細かな実戦テクニックを集めてみたよ。

KOFチーム（Ver.96）

少し意識してみよう

'96年度版超必殺技

ビミョーに違う超必殺技の小と大。この機会にその差をまとめて再確認しておこう。

担当：KFCーぴぐ

超必殺

普段なにげなく出している超必殺技だが、今回はその小と大（AとC、BとD）の違いを探ってみよう。

大蛇薙型

まずはもっとも多いタイプのものから説明しよう。

大蛇薙
超裂破弾
龍虎乱舞
飛燕鳳凰脚
馬乗りバルカンパンチ
超必殺忍蜂
八稚女
ブラスターウェイブ

が、ここに属する。

性質としては、小（A&B）だと技の出が早く、大（C&D）だと移動距離が長い。大蛇薙を除いたほかの技は大だと画面の端〜端まで届くが、小では届かないくらいの差がある。

個別に見ると、大蛇薙は小のMAXだと、待機ポーズに触れた瞬間にボタンを離すことで2ヒットさせることができる。

馬乗りバルカンパンチはガードされないとスキが少ないので、ときには小を出してみてもいいかも。

超必殺忍蜂は小のほうが出が早いものの、大のほうが無敵時間が長いので、それも利用してみよう。



待機ポーズに触れると同時にボタンを離せば



なんと2HIT。威力もかなり高いが、タイミングも難しめ。

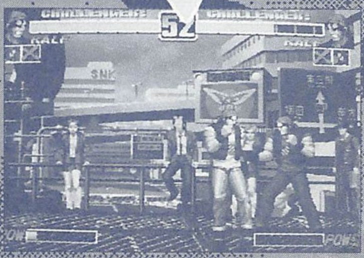
バリバリ型

バリバリバルカンパンチ
シャイニングクリスタルビット
超重ね当て
レイジングストーム

の4つは、出るまでは小のほうが早く、その他の性質（距離など）は同じ。



遠距離で小で出して、



目の前で止まって、



すかさずねりゃーっ！（状況的にまずありえないけど）

スクリュー型

スクリューアッパー
鳳凰脚
真！超絶竜巻真空斬
ヘブンズゲイト

はバリバリ型とは逆に、出るまでは同じだが、出ている時間（鳳凰脚とヘブンズゲイトは移動距離）が長くなっている。使い分ければ反撃を受けにくくなるゾ。

同性能型

雷光拳

突き進め！不屈の闘志をたぎらせろ！

激突！攻略コンビネーション!!

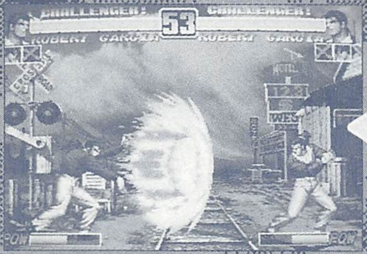
パワーゲイザー
鉄球大暴走
は小も大も同性能。コマンドミスで出てしまう技（雷靭拳、パワーウェーブ）のことも考えると、大で出すほうがフォローがきく。

飛び道具型

覇王翔吼拳
カイザーウェーブ
は小よりも大のほうが弾速が速い。
リョウ、ユリの覇王翔吼拳は出るまでの早さがほぼ同じだが、ロバートの覇王翔吼拳とカイザーウェーブは小のほうが出るのが早い。
一定スピードで撃つとダッシュ前転で簡単に抜けられてしまうが、小大混ぜて撃つと効果的だ。



リョウの覇王翔吼拳はさほど違いはないが、



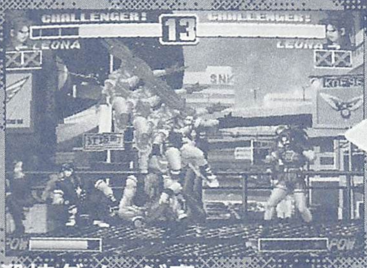
ロバートだとこれだけ差がある。

異軌道型

Vスラッシャー
クリスタルシュート
神龍天舞脚
轟欄炎炮
イリュージョンダンス
これらは小と大で軌道が異なる。
Vスラッシャーは小だと角度が鋭く、大だと角度がゆるやか。
クリスタルシュートは小だと横、大だと斜め上に弾を打ち出す。
神龍天舞脚は小（神龍凄煌裂脚）のほうがやや出が早く横方向へ、大のほうは斜め上方向に突進する。



小は角度が鋭いので近距離で使い。



大は少し離れた位置から出すとちょうどいい。

轟欄炎炮は小だと斜め上、大だと横に炎を吹く。ただ横に吹いても跳び越えることはムリなので、横に吹いていれば安定というはなしもある。
イリュージョンダンスは小だと出が早く低軌道、大だと出が遅く高軌道になるが、大はいったん後ろに跳ねてから跳んでいくので、相手の攻撃をかわしつつ反撃できる。



大はジャンプ攻撃やフェニックスアローなどをかわしつつ決められるゾ。

超必殺技ダメージ表

		近距離	遠距離
大蛇薙		52	32
大蛇薙　MAX	溜め中	26(以後半数)	
大蛇薙　MAX	発射	57	40
雷光拳		26(以後半数)	
雷光拳　MAX		30(以後半数)	
地獄極楽落とし		11×6	
地獄極楽落とし　MAX		7×10+18	
パワーゲイザー		50	
パワーゲイザー　MAX		42	
超裂破弾		5(1HITにつき)	
超裂破弾　MAX		4(1HITにつき)	
スクリューアッパー	1HIT	18	
	2HIT	46	32
覇王翔吼拳(リョウ)		31	23
覇王翔吼拳(リョウ)　MAX		38	28
覇王翔吼拳(ロバート)		30	25
覇王翔吼拳(ロバート)　MAX		33	28
覇王翔吼拳(ユリ)		30	34
覇王翔吼拳(ユリ)　MAX		34	14
龍虎乱舞		4(1HITにつき)	
龍虎乱舞　MAX	連打中	3(1HITにつき)	
	上昇中	10(以後半数)	
飛燕鳳凰脚		3(1HITにつき)	
飛燕鳳凰脚　MAX	連打中	2(1HITにつき)	
	フィニッシュ	22	
Vスラッシャー		27(×2)	
Vスラッシヤー　MAX		36(×2)	
バリバリバルカンパンチ	連打中	20(以後半数〉	
	フィニッシュ	18	
バリバリバルカンパンチ　MAX	連打中	20(以後半数)	
	フィニッシュ	15	
馬乗りバルカンパンチ	連打中	4(1HITにつき)	
	もういっちょ	16	
馬乗りバルカンパンチ　MAX	連打中	3(1HITにつき)	
	もういっちょ	21	
ウルトラアルゼンチンバックブリーカー		15(×4)	
ウルトラアルゼンチンバックブリーカー　MAX		18(×3)+12	
シャイニングクリスタルビット		32(以後半数)	
シャイニングクリスタルビット　MAX		30(以後半数)	
クリスタルシュート		32	28
クリスタルシュート　MAX		34	28
空中シャイニングクリスタルビット		36(以後半数)	
空中シャイニングクリスタルビット　MAX		35(以後半数)	
空中クリスタルシュート		40	28
空中クリスタルシュート　MAX		37	29
神龍天舞脚	上昇①	6(1HITにつき)	
	上昇②	17(以後半数)	
神龍天舞脚　MAX	上昇①	8(1HITにつき)	
	上昇②	19(以後半数)	

KOF超必殺技表

神龍凄煌裂脚	突進	7(1HITにつき)	
	上昇	17(以後半数)	
神龍凄煌裂脚　MAX	突進	12(1HITにつき)	
	上昇	19(以後半数)	
轟欄炎炮		40(以後半数)	
轟欄炎炮　MAX		44(以後半数)	
鳳凰脚(ノーマル/MAX)	連打中	4(1HITにつき)	
	上昇中	18(以後半数)	
鉄球大暴走(ノーマル/MAX)	連打中	4(1HITにつき)	
	フィニッシュ①	16	
	フィニッシュ②	16	
	フィニッシュ③	18	
真!超絶竜巻真空斬		43(以後半数)	
真!超絶竜巻真空斬　MAX		52(以後半数)	
超重ね当て		26	
超重ね当て　MAX		29	
超必殺忍蜂		11(1HITにつき)	
超必殺忍蜂　MAX		7(1HITにつき)	
イリュージョンダンス	連打中	5(1HITにつき)	
	上昇中	6(1HITにつき)	
イリュージョンダンス　MAX	連打中	5(1HITにつき)	
	上昇中	5(1HITにつき)	
八稚女	連打中	6(1HITにつき)	
	フイニッシュ	17	
八稚女　MAX		9(1HITにつき)	
ヘブンズゲイト		31(×2)	
ヘブンズゲイト　MAX		36(×2)	
ネガティブゲイン		12(×3)	
ネガティブゲイン　MAX		10(×5)	
レイジングストーム		48	
レイジングストーム　MAX		61	
カイザーウェイブ		42	32
カイザーウェイブ　MAX		46	34
ブラスターウェイブ		24(以後半数)	
ブラスターウェイブ　MAX		28(以後半数)	

P・鈴木の
もっとやり込もうシリーズ その1

から覚えよう空キャンセル

もう戦略も底がつきたって?まだまだ。できるテクは使いこなさなくちゃね。

担当　P・鈴木

空キャンセルってなあに?

いきなり空キャンセル（以下、空キャン）について語る前に、まず空キャンとはどのような物か説明しよう。

普段、キャンセルというテクニックは相手に通常技を当てた（ガードさせた）場合に有効になるものなのだが、相手に技を当てなくても空振りしても次の技がキャンセルして出るもの、これを空キャンセルと言う（さらにキャンセルという言葉の意味も分からない人は、No.181の対戦アイランドを読んでほしい）。

この空キャンが96ではかなり有効なものとなっている。これからその利点を説明していこう。

なんで有効なの?

空キャンの重要性というものは一つの理由からではない。様々な要素がいくつもあり、総合的に考えて「使える」のだ。その要素を例を挙げつつ説明しよう。

まず真っ先に考えられるのは、通常技を出した後のスキをなくすというものだ。通常技を空振りしてしまったときのスキよりも、必殺技をガードさせた後のすきのほうが小さい場合などは、結果として安全になる。簡単に言えば、硬直をすり替えるというものになるだろうか。

庵の吹っ飛ばし攻撃は、出るまでが早いのだが、空振りした後のスキが多い。そこで取り敢えず葵花や闇払いをだせばスキが少なくてすむ。「反撃確定」が、「反撃されるかも」に変わるわけだ。

ほかにも利用法は考えられる。例えば、京の荒咬み対策として、下段攻撃を置いておくというものがある。しかし、大足払いを空振りしてしまうと喰らえ3段と毒咬みを安定して入れられてしまう。これでは守る側が圧倒的不利。足払いを出すことがバクチに等しくなってしまう。

そこで、空キャンを行い、足払いの硬直をなくす。逆に反撃しようとした京の技を出すタイミングをずらすことができる。うまく行けばダメージも一緒に与えられるぞ。空キャンは守る側にも使えるテクニックなのだ。

もちろん、空キャンをしたあとの必殺技が出る前に攻撃を食らう可能性はある。だが、通常技が空振るほど間合いが離れている場合は、相手にとっても割り込めるくらい出が早い技がないことが多い。と言うことは通常技が空振りしたのを見てから反撃しようとしても遅いのだ。反撃が成功した場合は、ほぼ通常技のすきにも間に合った（空キャンをかけなかった）場合、と考えられるだろう。となれば、カウンターを取られてしまう、と言うデメリットを除けばかなり有効な手段となる、ということがおわかり頂けるだろう



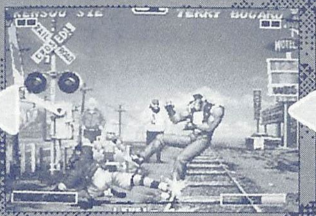
よっしゃ足払いすかったね、これで体力半分いただきだ。



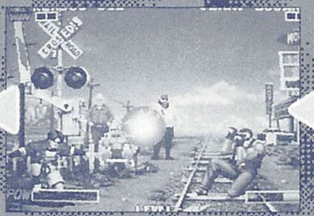
えっなんで逆にやられてんの!?「あんたバカァ」恐るべしユリ。



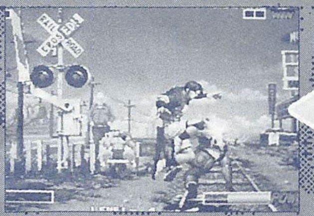
何気なく放った一発の大足払いに多様なかけ引きがある。



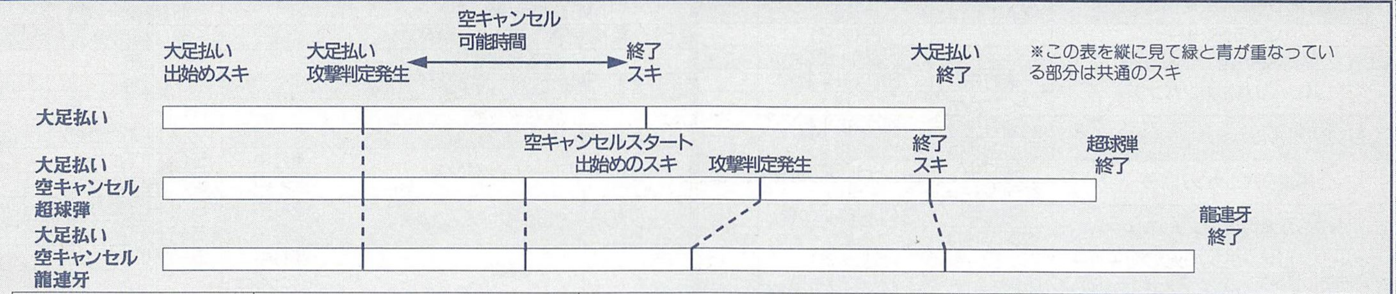
出しっぱなしで足元をすくい、つっこんでくるのを待つか…



空キャン超球弾で相手の動きを一回止めるか



空キャン龍連牙・地龍で足払いに反撃する相手に奇襲するか。



ケンスウの行動	特徴	成功例（相手の行動）	失敗例
大足払い	下段	●相手が足払いに突っ込んできた	●スキに攻撃される。不利（攻めターン移動）
大足払い 空キャンセル 超球弾	●ガードさせれば有利 ●出るまでに少し時間がかかる ●飛び道具	●出るまでのタイムラグに引っかかりくらう ●読み違えて垂直ジャンプ後、技を出してくらう ●ガードして固め続行	●読まれて大ジャンプで跳び込まれる ●ダッシュ前転後、攻められる。やや不利 （攻めターン移動）
大足払い 空キャンセル 龍連牙	●出るまでが早い ●ケンスウが動く ●上方向にも強め	●足払いに反応しようとしてくらう ●跳ぼうとして昇りでくらう ●跳び込んだ後くぐられてしまう	●垂直ジャンプ攻撃でカウンターをとられる ●ガードされる。やや不利 （攻めターン移動）

突き進め！不屈の闘志をたぎらせろ！

激突！攻略コンビネーション!!

うか。

もし、ここで必殺技が出るまでに小技で割り込むことができたとしよう。その場合は空キャンしないという選択肢も生まれてくる。通常技の攻撃判定を残しておく、ということだ。こうすることにより、相手側は反撃するタイミングを2か所から選ばなければならない。攻撃力の差から考えても攻め側有利になるはず。

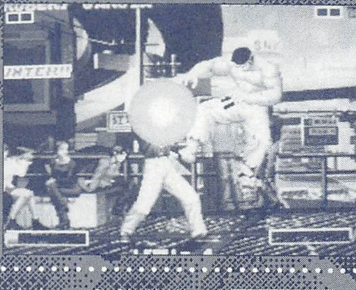
相手は空キャンを警戒して、ガードを固める結果になる。そこに付け込んでラッシュをかければ相当長い間攻め続けることができるはずだ。

この戦法は、テリーやケンスウで特に有効だと思われる。2人ともリーチが長い下段攻撃があるので、うかつに相手は動けないだろう。

判定を生かした連携

通常技の判定を利用してこそ空キャンセルが生きる、という論旨をつかんでもらえただろうか。さらに追求していこう。

出が遅い必殺技もこのゲームの中では多数存在している。例えば、極限流全員が使う覇王翔吼拳がそれに当たり、近



これで2ヒット。いい減りしそう。ロバートいわく「どないや」

い間合いで出した場合、それ単体で出す危険度はかなりのものだ。

そこで、ふっ飛ばし攻撃、もしくは大足払いに空キャンセルをかけつつ覇王翔吼拳を出してみる。こうすることで出るまでのスキをごまかすことができる。通常技が出ている間は手が出せないほか、見た目にガードを誘いやすい、というのも空キャンの利点の一つ。この考え方は、先程述べた「通常技主体」に対して「必殺技主体」にあると言える。必殺技を出す保険として空キャンを使用するのだ。この使い方は、アテナのテレポートなどにも使っていける。

話は戻るが、ロバートでふっ飛ばし攻撃に相手が突っ込んできてカウンターヒットした場合は、覇王翔吼拳まで当たる。この偶然カウンターというのも十分な魅力だ。東やチャン、その他大勢がこの恩恵を受けられる。自分の持ちキャラも、どの必殺技がカウンター時につながるのか調べておこう。カウンターヒットすることを前提として考えれば、ふっとばし攻撃と覇王翔吼拳の発生時間の違いから、必殺技が出るまでが短くなった、と考えることができるか。

（取らぬ狸の皮算用）

まだまだあるぞ！空キャン利用法

ここからは、少し変わった使用法について進めていく。使えるかどうかの取捨選択は読者さんにお任せしよう。

●ヒットアンドアウェイ

チョイや舞などで、通常技空キャンセルムササビの舞などを何回か繰り返し行い、相手を混乱させる。素早い動きについてこれない相手はガード方向を間違えるかも。攻めのバリエーションの中に加えると良いスパイスになる。反撃を食らわないように空キャンを使用する一例だ。

●奇襲

空キャンセルそのものが奇襲と言えなくもないが、ここで扱うものはまさに奇襲だ。キャラはバイスとクラウザー。行うこととは何と空キャンから投げ。バイスは密着すると当たらない吹っ飛ばし攻撃を、クラウザーはしゃがまれると当たらない立ち強パンチを使う。空キャンから投げがばっちり入るぞ。固め投げに抵抗がある人にお勧めだ。パフォーマンスとしても成り立つと思うぞ。



いくぜっ ふっとばし攻撃。「バカだな、当たんないって」



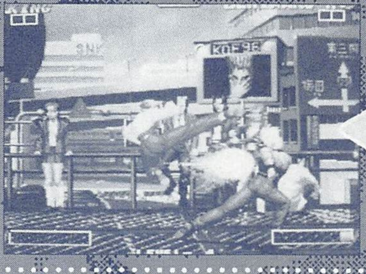
ってそこから投げるんかいな。そりゃ分からないよ。奇襲成功。

●フェイント

固めの最中、小から大につなげる際に、大攻撃をわざと空振りし、空キャンを行う。相手の反応が良ければ良いほど有効になるテクだ。大足払いが短いキャラで行おう。



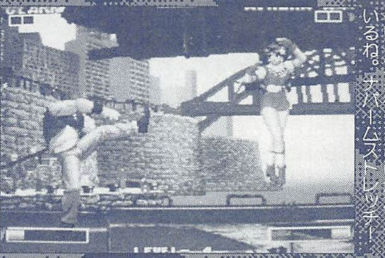
小足、小足、大足を空振り。相手にとって反撃のチャンス。



でそこからベノム。超技なんかも有効な技。応用してみよう。

●出方を見る

やや高等テクニック。空キャンをかける通常技のモーションが長いテリー、クラーク、ケンスウで使う。ふっ飛ばし攻撃のモーションが長いことを逆利用し、出した後の相手の出方を見る。ジャンプしてきたら対空を行い、ガードしていたら固め（投げ）に行く。ある程度山を張っておくと良いだろう。反応力がものをい



はい、次に行うことは分かっているね。ナパームストレッチ！

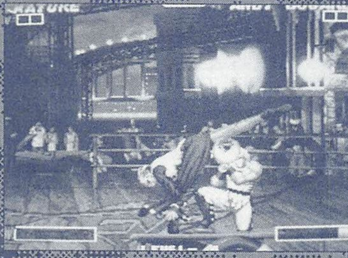
うぞ。うまくできれば強い。

取り敢えず今回はこんな所だ。読者の君もやり込んで、ともに可能性を探ろう。

空キャンできないよーつかあん

空キャンができない人のためにアドバイスを少々。空キャンのタイミングは普通のキャンセルと同様なのだが、1つ言っておかなくてはならないことがある。それはヒットストップだ。

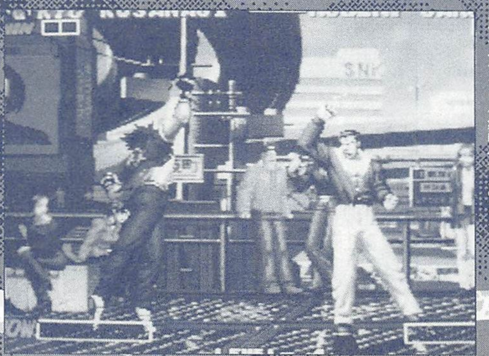
ヒットストップとは、攻撃をガード、もしくはヒットさせたときに一瞬止まる時間のこと。通常のキャンセルは、



技を当てた時には一瞬キャラが止まってるって知ってた？

ヒットストップ中でもコマンドの受け付けを行っているため、若干必殺技が出やすい。ところが空キャンの場合、当然の事ながらヒットストップはかからないため、入力時間を短くしなければならない。ほんのわずか、ボタンを押すべき時間がずれているのだ。そのためにマチュアやアンティのふっ飛ばし攻撃（攻撃判定が出ている時間が短い）に空キャンをかけることが難しくなっている。そのところを頭にいれながら入力してみよう。どうしてもでない人はボタン押しっぱなし法を試してみよう（ボタンを押してから素早くレバーを入力）。

注意点をもう一つ。通常のキャンセルがかからないタイミングでは当然空キャンもできない。多くのキャラのしゃがみ大パンチがこれに当てはまる。伸びきったところではキャンセルは不能だ。気をつけると共に、キャンセルがかかるかどうか調べておこう。



このモーションはキャンセル不可能。よって空キャンも不可能。

小技接続相関早見表

必殺技キャンセルが可能な技に色を付けるとより使いやすくなるかも。

下の表は「小技がつながってイイ感じ表」です。'96では「連打の効く小技」ならば別の小技につなげることが可能（スペースの都合上、詳しいことはそのへんの格ゲー通にでも聞いてね）。で、具体的にどれがどれにつながるのかを調べてみました。

記号の意味は、

◎…技をキャンセルしてつながる
○…キャンセルはしないが、目押しでつながる
△…キャンセルはしているが、リーチやスピードの関係でつながらない
×…キャンセルもかからず技もつながらない
ー…理論的に出せない

となってます。表の見方は、例えば横の近P行と上の下K列が◎の時は、「近小Pからキャンセルで下小Kが連続ヒットする」といった感じです。ちなみに、遠近の区別がない技は近で統一（遠はー）。

独自の連係や連続技を作ってみてはいかが？

紅丸

	近P	遠P	下P	近K	遠K	下K
近P	◎	◎	◎	◎	◎	◎
遠P	ー	△	△	◎	◎	◎
下P	◎	◎	◎	◎	◎	◎
近K	◎	◎	◎	◎	◎	◎
遠K	ー	×	×	ー	×	×
下K	◎	◎	◎	◎	◎	◎

京

	近P	遠P	下P	近K	遠K	下K
近P	◎	◎	◎	◎	△	◎
遠P	ー	△	△	ー	△	◎
下P	◎	◎	◎	◎	△	◎
近K	◎	◎	◎	◎	◎	◎
遠K	ー	△	△	ー	△	△
下K	◎	◎	◎	◎	△	◎

リョウ

	近P	遠P	下P	近K	遠K	下K
近P	◎	◎	◎	◎	◎	◎
遠P	ー	◎	△	ー	◎	◎
下P	◎	◎	◎	◎	◎	◎
近K	×	×	×	×	×	×
遠K	ー	×	×	ー	×	×
下K	◎	◎	◎	◎	△	◎

ヒガシ

	近P	遠P	下P	近K	遠K	下K
近P	△	△	△	△	ー	△
遠P	ー	◎	◎	△	ー	◎
下P	◎	◎	◎	◎	ー	◎
近K	×	×	×	×	ー	×
遠K	ー	ー	ー	ー	ー	ー
下K	◎	◎	◎	◎	ー	◎

アンディ

	近P	遠P	下P	近K	遠K	下K
近P	◎	◎	◎	◎	◎	◎
遠P	ー	×	×	ー	×	×
下P	◎	◎	◎	◎	◎	◎
近K	×	×	×	×	×	×
遠K	ー	×	×	ー	×	×
下K	◎	◎	◎	◎	◎	◎

テリー

	近P	遠P	下P	近K	遠K	下K
近P	◎	◎	◎	◎	ー	◎
遠P	ー	◎	◎	◎	◎	◎
下P	◎	◎	◎	◎	◎	◎
近K	◎	◎	◎	◎	△	◎
遠K	ー	△	△	ー	△	△
下K	◎	◎	◎	◎	△	◎

大門

	近P	遠P	下P	近K	遠K	下K
近P	◎	◎	◎	△	◎	◎
遠P	ー	×	×	ー	×	×
下P	×	×	×	×	×	×
近K	×	×	×	×	×	×
遠K	ー	×	×	ー	×	×
下K	×	×	×	×	×	×

クラーク

	近P	遠P	下P	近K	遠K	下K
近P	◎	ー	◎	△	◎	◎
遠P	ー	ー	ー	ー	ー	ー
下P	×	ー	×	ー	×	×
近K	×	ー	×	ー	×	×
遠K	×	ー	×	ー	×	×
下K	◎	ー	◎	△	◎	◎

ラルフ

	近P	遠P	下P	近K	遠K	下K
近P	×	×	×	×	×	×
遠P	ー	×	×	ー	×	×
下P	×	×	×	×	×	×
近K	×	×	×	×	×	×
遠K	ー	×	×	ー	×	×
下K	×	×	×	×	×	×

レオナ

	近P	遠P	下P	近K	遠K	下K
近P	◎	◎	◎	◎	◎	◎
遠P	ー	◎	◎	ー	◎	◎
下P	◎	◎	◎	◎	◎	◎
近K	◎	◎	◎	△	◎	△
遠K	ー	×	×	ー	×	×
下K	◎	◎	◎	◎	◎	◎

ユリ

	近P	遠P	下P	近K	遠K	下K
近P	◎	ー	◎	◎	◎	◎
遠P	ー	ー	ー	ー	ー	ー
下P	◎	ー	◎	◎	◎	◎
近K	×	ー	×	×	×	×
遠K	×	ー	×	×	×	×
下K	◎	ー	◎	◎	◎	◎

ロバート

	近P	遠P	下P	近K	遠K	下K
近P	◎	ー	◎	△	△	◎
遠P	ー	ー	ー	ー	ー	ー
下P	◎	ー	◎	◎	◎	◎
近K	×	ー	×	×	×	×
遠K	ー	ー	×	ー	×	×
下K	◎	ー	◎	◎	◎	◎

クラウザー

	近P	遠P	下P	近K	遠K	下K
近P	◎	◎	◎	◎	ー	◎
遠P	ー	×	×	ー	×	×
下P	×	×	×	×	×	×
近K	×	×	×	×	×	×
遠K	ー	×	×	ー	×	×
下K	×	×	×	×	×	×

ギース

	近P	遠P	下P	近K	遠K	下K
近P	◎	◎	◎	◎	◎	◎
遠P	ー	×	×	ー	×	×
下P	◎	◎	◎	◎	◎	◎
近K	×	×	×	×	×	×
遠K	ー	×	×	ー	×	×
下K	×	×	×	×	×	×

チン

	近P	遠P	下P	近K	遠K	下K
近P	◎	◎	△	◎	◎	◎
遠P	ー	◎	△	ー	◎	◎
下P	◎	◎	△	◎	◎	◎
近K	◎	◎	△	◎	◎	◎
遠K	ー	◎	△	ー	◎	◎
下K	◎	◎	△	◎	◎	◎

ケンスウ

	近P	遠P	下P	近K	遠K	下K
近P	◎	ー	◎	◎	◎	△
遠P	ー	ー	ー	ー	ー	ー
下P	◎	ー	◎	◎	◎	△
近K	◎	ー	◎	◎	◎	△
遠K	×	ー	×	ー	×	×
下K	◎	ー	◎	◎	△	△

アテナ

	近P	遠P	下P	近K	遠K	下K
近P	◎	△	◎	◎	△	◎
遠P	ー	△	◎	ー	△	◎
下P	◎	△	◎	◎	◎	◎
近K	×	×	×	×	×	×
遠K	ー	×	×	ー	×	×
下K	◎	△	◎	◎	△	◎

香澄

	近P	遠P	下P	近K	遠K	下K
近P	◎	◎	◎	◎	◎	◎
遠P	ー	◎	◎	ー	◎	◎
下P	◎	◎	◎	◎	◎	◎
近K	◎	◎	◎	◎	△	◎
遠K	ー	×	×	ー	×	×
下K	◎	◎	◎	◎	△	◎

チョイ

	近P	遠P	下P	近K	遠K	下K
近P	◎	◎	◎	◎	◎	◎
遠P	ー	◎	◎	ー	◎	△
下P	◎	◎	◎	◎	◎	◎
近K	◎	◎	◎	◎	◎	◎
遠K	ー	×	×	ー	×	×
下K	◎	◎	◎	◎	◎	◎

チャン

	近P	遠P	下P	近K	遠K	下K
近P	×	×	×	×	ー	×
遠P	ー	×	×	ー	ー	×
下P	×	×	×	×	ー	×
近K	ー	×	×	×	ー	×
遠K	ー	ー	ー	ー	ー	ー
下K	×	×	×	×	ー	×

キム

	近P	遠P	下P	近K	遠K	下K
近P	×	×	×	×	×	×
遠P	ー	×	×	ー	×	×
下P	×	×	×	×	×	×
近K	×	×	×	×	×	×
遠K	ー	×	×	ー	×	×
下K	◎	◎	◎	◎	◎	◎

ビッグ

	近P	遠P	下P	近K	遠K	下K
近P	◎	ー	◎	◎	◎	◎
遠P	ー	ー	ー	ー	ー	ー
下P	◎	ー	◎	◎	◎	◎
近K	×	ー	×	×	×	×
遠K	×	ー	×	×	×	×
下K	×	ー	×	ー	×	×

バイス

	近P	遠P	下P	近K	遠K	下K
近P	◎	ー	◎	◎	△	△
遠P	ー	ー	ー	ー	ー	ー
下P	◎	ー	◎	◎	△	△
近K	○	ー	○	ー	×	×
遠K	ー	ー	×	ー	×	×
下K	×	ー	×	×	×	×

マチュア

	近P	遠P	下P	近K	遠K	下K
近P	◎	ー	◎	◎	△	△
遠P	ー	ー	ー	ー	ー	ー
下P	◎	ー	◎	◎	△	△
近K	○	ー	○	ー	×	×
遠K	ー	ー	×	ー	×	×
下K	×	ー	×	×	×	×

庵

	近P	遠P	下P	近K	遠K	下K
近P	◎	◎	◎	◎	◎	◎
遠P	ー	◎	◎	ー	◎	◎
下P	◎	△	◎	◎	△	◎
近K	×	×	×	×	×	×
遠K	ー	×	×	ー	×	×
下K	◎	◎	◎	◎	◎	◎

キング

	近P	遠P	下P	近K	遠K	下K
近P	◎	◎	◎	◎	ー	◎
遠P	ー	◎	◎	◎	◎	◎
下P	◎	◎	◎	◎	◎	◎
近K	×	×	×	×	×	×
遠K	ー	×	×	ー	×	×
下K	◎	◎	◎	◎	◎	◎

舞

	近P	遠P	下P	近K	遠K	下K
近P	×	×	×	×	×	×
遠P	ー	×	×	ー	×	×
下P	◎	◎	◎	◎	◎	◎
近K	×	×	×	×	×	×
遠K	ー	×	×	ー	×	×
下K	◎	◎	△	◎	◎	◎



G DAIMON

殴れ、ドツけ。そして投げろ（ドカーンッ）！
対戦攻略 大門五郎

打撃と投げの両方を極めてこそ一流。
まずは、その足がかりから。

担当：KFC一二流ぴぐ

ゴローちゃん＝投げキャラのイメージが強いが、もちろん投げだけで世の中を渡っていけるハズがない。
与えるダメージをトータルで見た場合、確かに他キャラよりも投げのダメージの比率は大きいものの、それでも量的には打撃のほうが上。というわけで…。

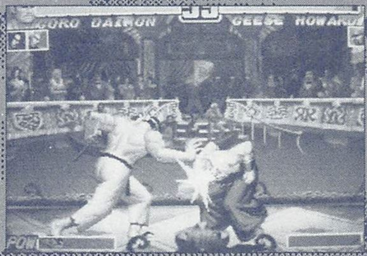
まずドツく!!

ゴローちゃんの通常技の中で頼りになるのが小パンチ、遠立ち小キック、遠立ち大パンチ、ぶっ飛ばし。
小パンチは牽制とともに、後述する小パンチ天地への布石となる。立ち小キックは立ちガードできないので、特に最後の最後で相手の体力を削り取ったり、小キック連発やキャンセルして地雷震などでプレッシャーをかけよう。
立ち大パンチはリーチの長さが魅力。キャンセルもかかるので、超受け身で近付いたり地雷震を狙うとおもしろい。

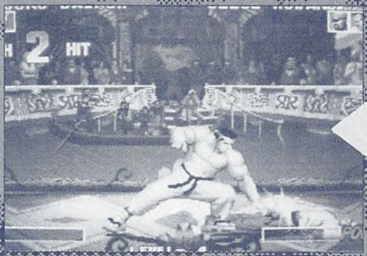


かなり使える立ち小キック。嗚呼、ゲタは偉大なり。

そしてぶっ飛ばし。リーチは短いが、出の早さと判定の強さは一流。近距離で小パンチや小キックで牽制して、イタいぶっ飛ばしをパチンと当ててやろう。
ぶっ飛ばしは単発で終わらせずキャンセルをかけて超受け身かなにかと効果的。もしガードされても天地返しの間合いの中だし、ヒットすれば倒れた相手を切り株返しでつかめる。
さてジャンプ攻撃が強いとされるKOF'96だが、もちろんゴローちゃんとて例外ではない。特に下方向に強いジャンプ大キックやぶっ飛ばし、低い打点で当てやすい大パンチ、出ている時間が長い小攻撃と、どれを見ても使い勝手がいい。
ゴローちゃんはジャンプが低いので、中ジャンプなどを絡めて地上と空中の双方から攻めたてよう。



ぶっ飛ばしから



切り株で2HIT。ダメージもデカい。



飛距離とジャンプの遅さを中ジャンプでカバー。

そして投げる!!

さてコマンド投げが強いとされるKOF'96だが、もちろんゴローちゃんとて例外なわけがない。
もちろん攻撃避け・天地返しの黄金パターンは健在。BC同時押しのため、避けにくいのと、ポーズが露骨なので反応されがち、という点を除けばかなりの脅威。
しかし今回は、もうひとつ小パンチ天地を身に付けてもらいたい。天地返しのコマンドは→↘↓↙←→＋Cだが、この最中に小パンチを入れる。レバーはグルリと回しつつ、ボタンはA、Cと素早く押す（このときCボタンは押しっぱなしにすると出しやすい）感じだ。Aボタンは↙か←で押すとやりやすいだろう。
この小パンチ天地、どんなメリットがあるかというと、立ちだろうがしゃがみだろうが、小パンチが当たればキャンセル天地返しまでが連続技になってしまうというところ。小パンチなみの出の早さで天地返し級のダメージが与えられるのだから身に付けない手はない。
さらに派生テクニックとして、キャンセルがかからないように早めに小パンチを出して天地も有効。
もし小パンチがヒットすればくらいポーズから回復するあたりに、ガードされたときはガードが解けるあたりで天地返しが成立するので脱出は困難だ。
※理論（理屈）上の話をした場合、60分の1秒単位で操作できれば脱出は不可能。しかし実際には人の手によるものなので、当然アナは存在することを補足しておきたい。できれば小パンチを出すとき（牽制や相手の起き上がりに重ねるなど）は、常に天地返しもセットで入力しておきたい。操作は忙しく複雑になるが、それだけの見返りはあるゾ。



小パンチが当たれば、



天地でポイッ。頑張って身に付けよう。

ゴローちゃんの泣きどころ

投げよし、打撃よし、地上戦よし、跳び込みよし、のゴローちゃんだが、唯一相手に抑え込まれたときがツラい。
地上でカタめてくる相手なら連係の継ぎめに、しゃがみ大パンチ（頭突き）や気合の天地返しで割って入る。
ジャンプから攻められたら空中ガードから着地で天地返しや、逃げジャンプ攻撃で返していこう。
攻め込まれたらいったんはガマンが必要なキャラだゾ。



ぐぎょっ。ムリして反撃しようとするとヒドイ目に…。

切り株補足

大足払い、ぶっ飛ばし（空中含む）で転ばしたら、倒れているところを切り株返しでつかんでダメージを与えられる。このとき歩き・ダッシュ・超受け身で距離を調節しよう。
ただし転ばせたときにダウン回避されるとダメ。逆に切り株返しのモーション中に攻撃されてしまう。ダウン回避を確実にしてくるプレイヤーに対しては出さないように。
コマンドの都合上、地雷震に化けやすいのでコレも要注意。



CHANG KOEHAN

「先生！お願いします!!」
チャン・コーハン

あまりにも理不尽な攻撃力。適当にやって勝てるキャラNo.1。それが彼の先生たる理由だ

担当：MVP

THE KING OF FIGHTERS

「当たれば勝ち」という何とも適当感あふれる言葉。その言葉が最も良く似合う奴。それがチャン・コーハンだ。ボタン連打で出る鉄球大回転を主軸に、今日も先生の連勝は続くであろう。

死ぬほど叩くべからす

チャンのメインは鉄球大回転であるが、この技は超連打すると実は出ない。適度な連射を心がけるようにしよう。



適当に回してプレッシャーをかけよう。

猿のように跳ね込め

さてこの鉄球をどこで使うのか？それは相手が跳んできそうなとき、もしくは地上で攻めてきそうなとき、このどちらにでも対応できる。まずはおもむろに回転させ、相手を威圧する。この時に立ち小パンチや立ち大キックを出しつつ回すといい感じだ。こうすることで相手はうかつにチャンに近づけなくなる。

チャンは体が重いせいかジャンプが低い。これを使ってジャンプ大Kや大P、ぶっ飛ばしを出して押さえこんでいく。メインはジャンプぶっ飛ばしでいいが、あまりに相手が近くにいるときは大Pや大Kに切り変えよう。ジャンプぶっ飛ばしで入って、再びジャンプでいってもいいし、そこからしゃがみ小P↓鉄球大回転につなげてもよい。この時の鉄球大回転はすぐにABCD同時押しで止めていくとよい。

端に追い込め

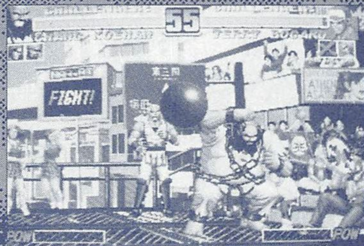


とりあえず跳び込め。

チャンの真の姿は、相手を画面端に追い詰めたときである。鉄球大回転をやると、相手の選択肢はもう止まるのを待つしかないのだ。もし前転しようものなら、鉄球がヒットするのである。ゲージMAXの前転でも、鉄球を回している間にコマンド投げを入れておくと、何故か相手が前転をした時に投げが成立するのだ。鉄球の切れ目さえ注意すれば、ほぼ完全に固めることができる。

鉄球をABCDでどこに止めるかを毎回ランダムにして、相手に悟られないようにするのはもちろん、なるべく反撃を受けないように、ぎりぎりの間合いまで離れて回すようにしよう。

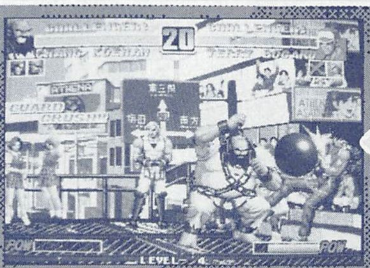
小で回転させてしゃがみ小Pを交ぜるようにしてもいいし、大で回転させて通常技を出さないようにしてもいい。また、鉄球を止めてコマンド投げという選択肢も間に入れよう。



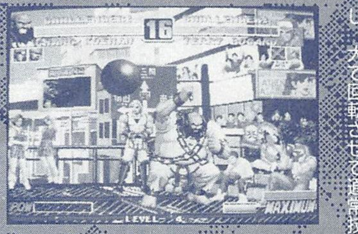
端に追い込んで回す。



逃げようとしても勝手にコマンド投げが成立。



ガードが固くても勝手にガード崩しとなり次の鉄球がヒット。



注意点は少し離れるということ

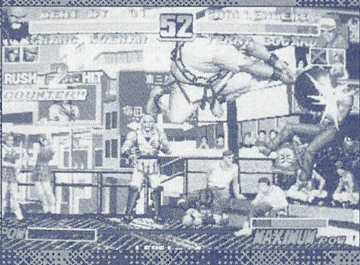
ジャンプぶっ飛ばし

チャンの対空要素は皆無といってもいいくらいであるが、相手が自分の横から上にかけてくるような場合（中ジャンプや通常ジャンプ）は、逃げジャンプぶっ飛ばしがかなり信頼のおける対空兵器となる。反応して返せるときはすぐに出していこう。

また、自分がジャンプで攻めているときに相手がカウンターでジャンプぶっ飛ばしを食らったら、すぐにジャンプぶっ飛ばしを出すと続けてヒットさせることができるぞ。



対空にジャンプぶっ飛ばし、



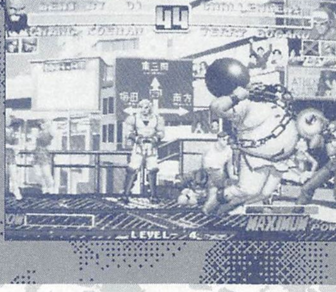
カウンターヒットから追い打ちが入ればこんなに減る。

覚えておこう。

地上ぶっ飛ばし

地上ぶっ飛ばしは出は遅いものの判定は強いので、自分が押している時に使い勝手がいい。もちろんここから鉄球大回転につなぐわけだが、ぶっ飛ばしの時に超必コマンドを入れて、Cボタンを押すとヒット数が増える。チャンの場合はぶっ飛ばし↓→↘↓↙←と入力すればよいので非常に簡単で使い勝手がよい。しかもその後Cボタン連打でOKだ。

ジャンプぶっ飛ばしからこれを行うと、かなり相手のガードを崩しやすいのでどんどん狙っていこう。



地上ぶっ飛ばしを2ヒットさせるとガードをさらに崩しやすくなる。

小技をきかす

しゃがみ小Pから鉄球大回転と見せかけてコマンド投げ、しゃがみ大Kキャンセル鉄球大回転も組み入れ、いざとなったら超必をガードさせてコマンド投げ等、一応チャンでも少しは考えたプレイは可能ではある。



KENSU

今回もまかしときー!

対戦攻略 椎拳崇

毎回、安定した強さを保ってきたケンスウ。いつもどおりにやってみよう。

担当:凡人ももやん

長い足を有効に使いましょう

ケンスウの闘い方の基本は、ほぼ前作と同じ感じである。つかず離れずの距離で、通常技と超球弾で攻め立てていくのだ。

ではどういった通常技を使っていくかと言うと、やはり遠距離立ち強キックと強足払いだろう。この2つは前作同様、リーチがあるので、使い勝手がいいのだ。

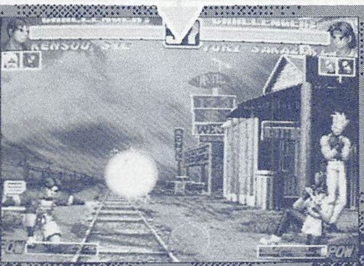
使い方としては、強足払いの先端部分を当てるようにして、キャンセル超球弾が基本だろう。遠距離立ち強キックはキャンセルがかからないが、続けて超球弾を出しても、さほど問題はない。(強キックガード後)動きだすタイミングはほぼ同時なので、先読みされていなければ、動きを封じることは可能だからだ。強キック、強足払いは単発で使っていってもいいが、しゃがみ弱パンチなどからの連係としてが安全だ。しゃがみ弱パンチ→強キック→超球弾とつなげて、続け様に強足払いなどを出して、相手を徹底的に固めるように攻めていこう。



見た目とおりのリーチを持つ強足払いのあとに…



意外と長い強キックや…



超球弾を出して、相手を固めていこう。

決定打はないのか?

通常技と超球弾で攻め立てるのが基本だが、これだけでは決定打に欠ける。まとまったダメージを与える攻撃を当てていく戦法を考えてみよう。

まとまったダメージを与える攻撃としては、龍連牙・地龍がある。一部の小型キャラ以外には、密着から出せば3段全部当たるので、ダメージとしては文句ないだろう。

ではどうやって当てにいくか?戦法の一つとして、前転、後転から出していくのがある。

まず、後転の直後に出す戦法だが、これは後転を追ってくる相手に使ってみよう。攻めるのが好きな相手には、よく決まる戦法だ。

前転から出す場合は、密着状態から、相手の背後に回って使ってみよう。ガード方向を迷わせて、当てにいくのだ。また、足払いなどで反撃しようとしても、反応が遅ければ打ち勝つことができるので、狙ってみてはどうだろう。だが、前転は無防備なので、そこをやられないように注意しよう。

龍連牙で突っこめ!





前転で相手の背後に回ってから…、

大ダメージを与える技としては、ほかに超必殺技がある。が、外したとき、ガードされたときの隙が非常に大きいので、大博打といえるだろう。

予想が当たればラッキーだが、外したときが悲惨なので、使うのはほどほどにしておこう。

それでも狙ってみたいと言う人は、龍連牙と同じように前転、後転から使ってみてはどうだろうか。性質的には同じなので、引っ掛かる人には当たるはずだ。別の戦法では、龍連牙・地龍をガードさせてから出してみるのも手だ。龍連牙の隙を反撃しようとすれば、超必殺に当たるという寸法だ。使いすぎるといつかはバレるので、時々使う程度にしておこう。

先読み対空重要!

いままでは、対空技として龍顎砕があったが、無敵時間がなくなってしまったので、頼れる対空技ではなくなってしまった。

そこで今回使えそうなのが、龍連牙・天龍だ。地上の敵に対してはなんの効果も持たないが、空中の相手には滅法強い。が、やはり無敵ではないので、引き付けて使ってはダメ。相手が跳ぶのを先読みして、先に天龍を出しておく必要があるのだ。



天龍は、先読みであれば対空として使うこともできるぞ。



俺のスニーカーは痛えぜ

対戦攻略
テリー・ボガード

個人的にはバックナックルがなくなってしまったのが残念だったりします（あんま使わなかったけど）

担当：今イチはまー

'96のテリーは一見前作とほとんど変わっていないように見えるが、攻めの中心であったクラックシュートの隙が大きくなってしまった。

これがテリーだ！的な主導権を握ってゴリゴリ押す得意のラッシュが使えなくなってしまっているが、落ち着いて長所を積み重ねることで、また違った強さを見せてくれるはずだ。

狼のステップは誰よりも軽く？

クラックが攻めに使えないということで、ラッシュ中に相手の体力を削りたい時は小バーンナックルで代用することになる。ただ、うまく先端を当てるようにすれば反撃は受けないが、その間合いだとこちらの通常技もギリギリ届くかどうかといった感じなので、安定してプレッシャーをかけることは難しい。

そのため、今回は削りをあまり考えず、「跳び込みまくり」の精神でいこう。



ウェイブを抜ける行動（A+Bやジャンプ）を潰すという意味では使える。

ジャンプ攻撃を当てたらその硬直中にまた小ジャンプし、どんどん端まで押していく。追いつめたら今度はパワーウェイブ連射でプレッシャーをかけよう。ウェイブは飛はなくなってしまったが、波動の判定が上に大きめなので、ジャンプされても比較的引っかかりやすい。

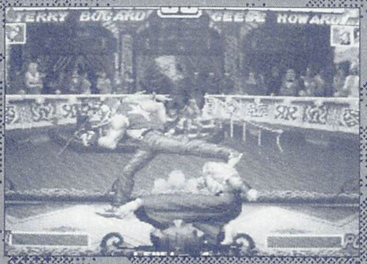
大小と大足払いキャンセル（空キャン含む）を使い分け、常に先端付近を当てられればベストだ。

跳び込むチャンスを見切りづらい時は、生のウェイブや立ち大キック、ぶっ飛ばしなどで牽制しよう。立ち大キックは最後に一伸びする（意外と届く）ので、射程を見誤って食らってくれやすい。

ぶっ飛ばしは出るまでが遅いがキャンセルがかかる。オーソドックスにウェイブへつないでもいいし、頭上に意識を向けつつ跳んでこられたら空キャンセルライジングで迎撃、といった戦法もいいだろう。



多少前進するためジャンプがスカりやすい。真上に跳ぶ小を使うこと。



足払いもス[illegible]出始めはダメ。

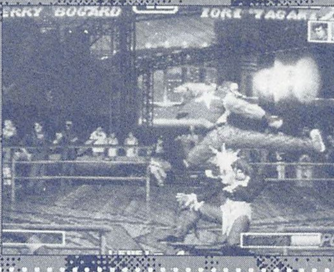


大は出が遅いので、基本的に小の間合いを保っていこう。

ついに念願の中段技を会得!?

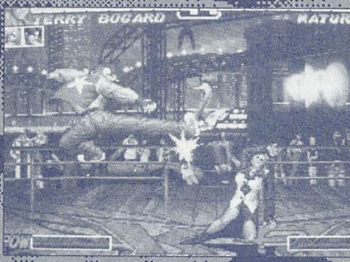
テリーは空中戦には比較的強い。ぶっ飛ばし・大キックは出が早く横に長いので、相手と同じかそれ以上の高さにいればまず勝てる。

小キックはさらに上を向いているが、もともとテリーのジャンプが早く高いので、特に意識する必要はないだろう。



大キックはめくりにも使えるので、中距離から跳ぶ時は対空も考慮してノーマルジャンプだ。

相手の懐に跳び込んだあとは前述のとおり押していくことになるが、背丈が平均以上のキャラに対してはここで二択を迫ることができる。昇り小ジャンプからすぐに大キックを出すとしゃがみガードに当てることができるので、大足払いと交ぜて惑わせよう。大攻撃なので威力が高いのはもちろんのこと、気絶も狙っていける。



決めた後は垂直ジャンプで様子を見よう。心理的に跳んでくる人が多い（きたらもちろんC+D）。

一発逆転には間欠泉を忘れずに

ジャンプ&二択がメインだと、どうしても攻めが粗く余計なダメージを食らいがち。もし体力が点滅してしまったら、パワーゲイザーで一発を狙うといい。

ガードされてしまうと多少の隙ができるが、広い範囲に長く判定が残るので頼りになる。特にジャンプする機会の多い'96では、偶然当たってくれる率も高い。

普通に中～遠距離でウェイブの代わりに使うほか、跳び込みの後や相手のラッシュの切れ目などにぶっ飛ばしキャンセルで出すのもおもしろい。もしぶっ飛ばしがカウンターヒットすれば、よほど離れていない限り空中でゲイザーが連続ヒットする。

相手の気力ゲージがマックスならチャンスはグッと増えるし、当て身などに合わせることもできるぞ。

トリプルゲイザーが使える時でも特に意識する必要はない。ゲージがマックスだとぶっ飛ばしにカウンターをとられやすいので、むしろサッサと出してしまったほうがいいだろう。

連続技はこれだ！

バーンの出とスピードが若干遅くなってしまったので、相手の隙に入れる連続技には近大P（×2）→大ライジングタックルを使おう。ライジングは2発目がヒットしないと相手が倒れないので、思い切って大で出すこと。逆に、対空には小のほうが向いているので混乱しないように。



対レオナ戦では機会が多め。



IORI

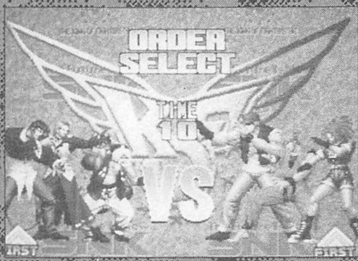
俺が怖いのか？
対戦攻略
八神　庵

「庵強すぎー」そう思わせれば庵の勝ちだ。

担当：CHU

巷では庵使用率が多く、一見人気キャラか？と思う一方対戦相手からは「庵強すぎてムカツクー」と嫌われている人気あんのか無いのかわからない庵。

よく見かけるメンバーだね。



強いから使っている人は別として、筆者のように好きだから使っているプレイヤーにとって「キャラが強いから」と言われるのは気持ちいいものではない。が、だからといって遠慮することなどないのだ。事実庵は強い。しかし、この際だから、相手3人をパーフェクトで倒すぐらい強くなろうではないか。

さあ、庵最強への道スタートだ。

技の強さに…泣け！

漠然と強いといっても、その強さにはちゃんと理由がある。ここではその強さの秘密を紹介していこう。

●ジャンプぶっとばし（以下JCD）
…この技は横と下（モチロン斜めも）に判定がめっぽう強く、ガードクラッシュもさせやすい。

●ふっとばし（以下CD）
…出も早く、判定も強い。さらに特殊入力（前号参照）により多段ガードさせることもできる。

●しゃがみ小キック（以下↓B）
…この技自体が強いわけではないが、キャンセルで葵花につなげることができる。

これにより牽制のつもりで出した小足から一気に体力を奪うことができる。お手軽。



その気になれば5段も可。もう1セットでぶっとび確定。



↓B葵花だけでこの減り。しっかりマスターしよう。

●屑風
…このゲーム界でシステム上強いコマンド投げ（9月30日号参照）。当然？庵も持っている。しかも庵の場合は特殊な投げなので、使い方によっては恐ろしい技になりかねない。

●ほかの必殺技
…庵の必殺技はどの技も使い勝手がいい。さすがに空振りしてしまうと隙があるが、当ててしまえば（ガードでも）ほとんど隙がない。



写真は小葵花をガードさせた後、もう動けるのだ。

圧倒的な攻めに…叫べ！

基本的な庵の攻めはジャンプから始まる。

ジャンプの大小は、間合いによって使い分けるのは当然として、そこからの攻めは図にまとめたので参考にしてくれ。

対空が強いキャラや、跳び込みたくないor跳び込めない時には、いきなり葵花を出すのも効果的。

近距離では↓BかCDを出し、その後は下の図の通りに攻めるのがいいぞ。

起き上がりの攻めは図の最初のジャンプを垂直にすればOKだ。

強烈な連続技を食らえ…そして死ね！

まず、最低これだけは出来てほしい連続技を先に。

●↓Bキャンセル葵花
…これが出来なければ話にならない、と言いたい所だが、意外と葵花が最後までしっかり出せない人が多いのが現状だ。出せない人の手元を見ると、画面の動きや音にタイミングを崩されて、コマンド入力のタイミングが不安定な人が多いようだ。

慣れないうちは画面を見ないで、手元を見ながらタイミングを体に叩き込もう。

●立ち大パンチキャンセル葵花or琴月
…屑風の後に最低入れておきたい連続技だ。ちなみに大パンチは遠と近どちらでもいいが、遠のほうが攻撃力は高く、琴月より葵花のほうが攻撃力は高い。

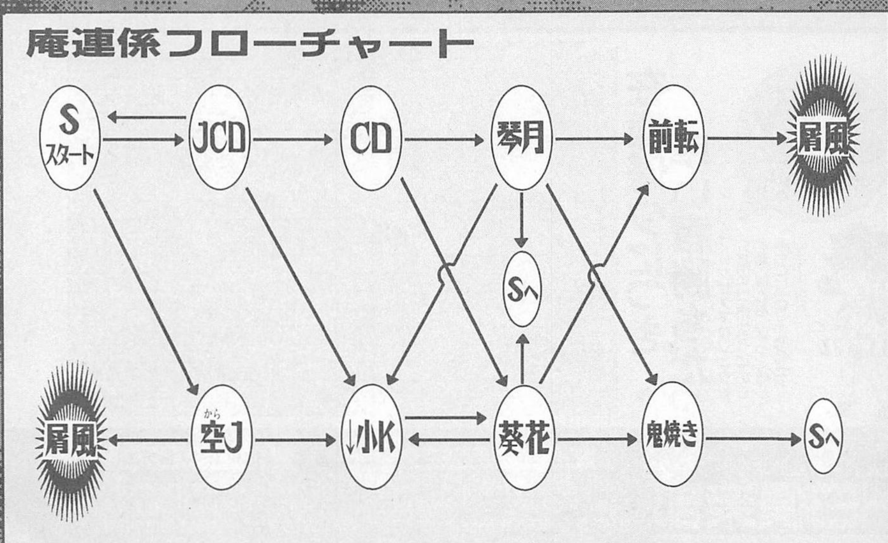
ここからだんだんレベルが上がってくるぞ。

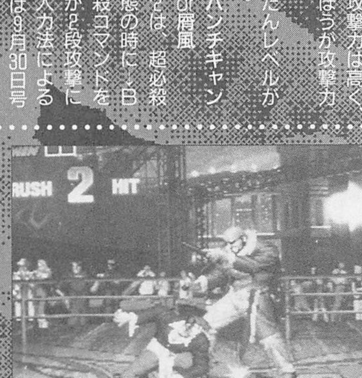
●↓B×2～大パンチキャンセル葵花or琴月or屑風
…最初の↓B×2は、超必殺技が出せない状態の時に↓Bキャンセル超必殺コマンドを入力すると↓Bが2段攻撃になるという特殊入力法によるものだ。詳しくは9月30日号を参照のこと。

●琴月～（ダッシュ）大パンチキャンセル琴月
…連続技の最初と最後がいっしょ、ということは…あぁ恐ろしい…。大パンチの代わりに小キックでも可。

はっ、いつのまにかページがたりない。

ではこのへんで…。





この後立ち大パンチだ。これができればまったくグレイトだぜ。

HB倶楽部は新しく変わります！

NOW ON
最新同人誌誌上通販！
SALE

より機能的な通販システムを構築します！

※今回掲載した商品のお申し込みは、各掲載紙の翌月号発売をもって締め切らせていただきます。18歳以下禁止！



『樹雷娘娘』
エフェクター ¥1,200
エフェクターが送る天地本第二弾！



『HUMAN HIGH-LIGHT FILM .V』
ヒューマン・ハイライト・フィルム ¥1,100
ドロシーVSシーマの女の確執戦マンガあり。



『GENITALS 01.5』
河童堂 ¥1,100
猫耳娘が大活躍！猫耳マニアの方にもおススメです。



『みんな、走れ』
スタジオ夢魂 ¥1,000
ZORO 2のさくら本、激しい1人HがGood！

改造計画 1
同人誌出血値下げ！
日頃の感謝とまんがキッズ開店を記念して、同人誌を出血値下げ！ マニアあってのこの業界。これからもHBをよろしく。

改造計画 2
合理的システム処理
欲しいと思ったらすぐにでも手にしたい！ そんな君たちの為に合理的で迅速な処理を心がけます。すぐ通販だっ！

改造計画 3
同人アイテム倍増！
同人誌のみならずマニアのためのアイテムやイベントが目白押し！ 詳しくは、まんがキッズで問い合わせだっ！



『MOUSOU THEATER 7』
スタジオBIG-X ¥1,000
ラムネ炎・ときメモ・ガンダムXの盛り合わせ。



『E-sacrifice』
ロバ族 ¥1,200
女の子っぽいレイと、お姉様なアスカが新鮮。



『MDMA REEF .V 炎』
STUDIO HONEYBLADE ¥1,200
Hたっぷりのマンガでいきなり魅せてくれます。



『Fantastic 1996』
南極グループ ¥700
絵のレベルはかなり高めの桂正和本。



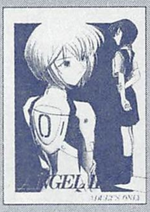
『NERV MAGAZINE』
STUDIO：CROSS POINT ¥900
超オイシイネタの後に、君を待っているのは!?



『A10 SYNCRO』
ORBIT ¥900
EVAに翻弄される女達を、連作形式で…。



『蛍 IV』
浅野屋 ¥800
責め役が美奈子なので、麗しのズーレー本です。



『ANGEL II』
浅野屋 ¥900
美少女凌辱！輪姦！テンション高いです。



『恋』
アリスシンドローム ¥1,500
11本というボリューム。読みで充分のときメキ本。



『愛』
アリスシンドローム ¥1,500
『同級生2』本。5人娘のイキまくり三昧！



『猿2』
アリスシンドローム ¥1,500
『愛』の続編、マンガ4本のボリュームで…。



『ELO-HAZARD』
アリスシンドローム ¥1,500
変わらずのマンガ大攻勢が嬉しいエルハ本。



『KINPEIBAI 4』
INKPOT ¥1,200
サムスピ本。シャルロットが、犯られまくり。



『KEEP OUT』
INKPOT ¥1,000
可憐なレイちゃんが碇指令に犯られまくります。

まんがキッズ☎03-3350-6651

まんがキッズ大好評盛業中！

マニアのための究極の同人アイテム専門店

6月中旬、ついに当倶楽部のアンテナショップ『マンガKIDS』が開店の運びとなりました。開店当日は多くのまんがファンの皆様にお越しいただき、スタッフ一同感激しております。さて、今回は夏の一大イベント・コミケットがありました。『まんがキッズ』ではそれにあわせ大量に新規アイテムを導入し、プレミアム同人誌、サイン本、有名アニメーターのセル画等を放出。イベント価格に近づくよう努力していきます。



「まんがの森」から約3分。丸井メンズ館となり「釣りの上州屋」の上3階。新宿区新宿3-17山本ビル3階



在庫僅少につき早い者勝ちだっ

プリンセスプロジェクト／ANES THE SIA／ぱのらま館／ぱれお・ぱらどきしあ／COLTD／BANANA☆CHIPS etc.

タイトル	サークル名	価格
OUR WAY TO LOVE	REN	¥ 700
バカトピア 4	ロバ族	¥1100
REMEX	TRAP	¥ 700
天地娘娘通	エフェクター	¥1100
密林果汁 6	Y. M. 戦車	¥1000
サディスティックマガジン 2	グローバルワン	¥1400
サディスティックマガジン 3	グローバルワン	¥1200
SecretRose	ばびろのいず	¥ 750
雷永 RAIKOU	伏魔殿	¥1150
臨界	伏魔殿	¥1150
妖艶	伏魔殿	¥1150
成年スペシャルローリングサンデー	うなぎのぼり	¥1100
PLANETBOOM	WIRED	¥1200
informed concent	WIRED	¥1100
MIND BEET	PINK VISION	¥1300
WATER HEAVEN	PINK VISION	¥1300
NOENOEPU	阿修羅屋	¥1100
ときめき白書	亀祥堂／スタジオ夢魂	¥ 800
CATALOGUE 1988-1995	士貴智士	¥1300
電子戦隊Nandemo 9	釣りキチ同盟	¥ 750

お申し込み・お問い合わせは以下まで
同人アイテムのネットワーク
HB倶楽部
〒162 東京都新宿区富久町1-5 ナイトスピリッツビル2F HB倶楽部事務局
TEL.03-5379-0967（AM12時〜PM4時）

同人誌の申し込み方法

お申し込みは、無記名為替とタイトル、冊数、宛名を明記したメモを同封し、「HB倶楽部事務局」宛に送ってください。送料は一律600円です。尚、お申し込みの方には、会員用通販誌HBプレス最新号をさしあげます。もちろん、これを利用しての通販も可能です。

HB倶楽部入会方法

入会金不要。年会費3800円分（会報[HBプレス]年12回分の代金が含まれております）の無記名郵便小為替と、80円切手を貼った宛名記入済み返信用封筒、そして住所・氏名・電話番号等を記載したメモを同封して左記の住所までお送り下さい。



今のアクション
どうかしら？
リサ

対応型と迷いなしの相手には要注意！あなどるなよ。

S攻略

担当：ワイルダーKEI

究極攻略、まさに白熱す!!

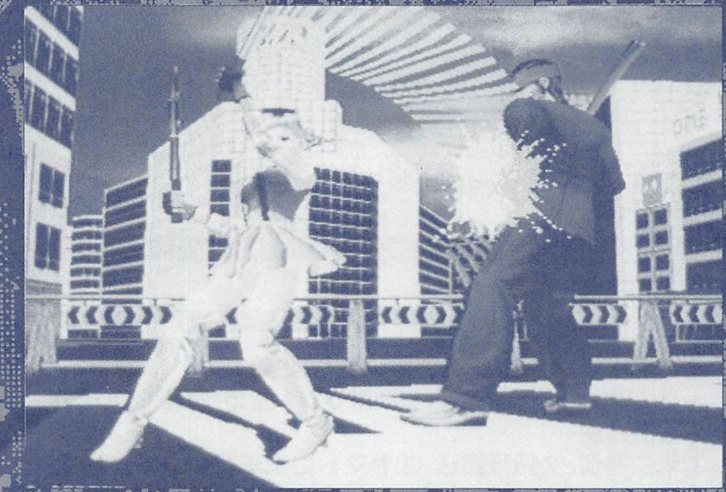
LAST BRONX 東京番外地

都市部では熱狂的なプレイヤーがいるという、このラストブロンクス。もっと盛り上がるために…。

リサのやっていることは、例え相手がクロサワでもあまり基本戦法は変わらない。しかし、このリサの闘い方に対応されると、なかなか辛いものがある。リサの技に過信しすぎると危ないぞ。

クロサワの連携に割り込め！

クロサワの主な連携攻撃は、立ちⓅとぶんまわしスタートから始まり、そのあと固有技へとつなぐ…その間をリサの持つ個有技で割り込もうというわけだ。相手の連携を止めるのに使う技は立ちⓅが主流だが、大技で割り込めるなら大技で割りたいよね。ということで、立ちⓅと投げ以外のものをピックアップしたい。その大技とは、①アッパースワン、②バックビートダブルロー、③ミドルキック、④ソニックウェーブの4つだ。アッパースワンが入るなら空中コンボを狙うことができ、それが叶わないならダウンを奪いたい…と思うところからきている。では、そのクロサワの連携の数々を見ていこう。



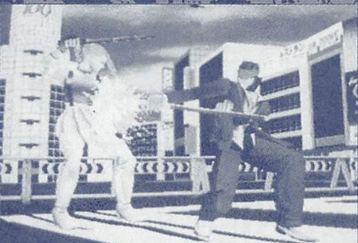
割り込めると思ったら積極的に狙おう。



立ちⓅをくらってからでも反撃可能な技がある。

立ちⓅからの連携は、そのままⓅ3発とぶんまわし…それと、スラントと根性入れの4つだ。Ⓟ3発の間は割り込むことができないので、この場合は3発目をガードしたあとに反撃するしかない。反撃できる技は、投げのほかには②と③と④だ。②はカウンターで入るので、よろけからの二択攻撃が可能だ。ぶんまわしは、立ちⓅをくらったあとでも、①③④で空中コンボやダウンをさせることができる。②は、立ちⓅをガードしてからでないと決めることはできないぞ。根性入れの場合は、立ちⓅをガードしてからでないと③④で割り込むことはできない。一方スラントに対しては、①～④まで何でもござれだ。

そして、ぶんまわしからのスタート。ここからの連携は、そのままの連携で出すⓅ、Ⓖキャンセルをしてからの立ちⓅ、スラント、根性入れ、ぶんまわしの5つ。まず、ぶんまわし→Ⓟは、立ちⓅでしか止めることができず、スラントは①～④の技で返すことができる。最初にこう述べたのは理由がある。スラントに対しては、①～④の技が入る。それはクロサワ側も知っているので、ぶんまわしからスラントは出さずにⓅへとつなげる。この連携は立ちⓅでしか止められないので、大技で返そうとすると、リサはそのⓅ・をくらうことになる。その逆も考えることもでき、立ちⓅでしか止められないから、リサは立ちⓅで止めようとする。が、クロサワは立ちⓅを止められてしまうのでスラントを出す…このように、ぶんまわし→Ⓟorスラントというのは密接な関係で、お互いの読み合いが熱い部分だ。ぶんまわしからのⒼキャンセル立ちⓅは、そのまま②。根性入れは立ちⓅでしか止めることはできない。ぶんまわし→ぶんまわしに関しては、③と④でOKだ。①だと相打ちになってしまうぞ。そのほかのキツイ連携は、ヤクザキックからの根性入れ。これはヤクザキックをガードしてからなら、④が入る。それから豆知識として、しゃがみⓅをくらったあとでも、①③④を余裕で決めることができるぞ。



これを止めるには立ちⓅしかない。



これは読み負け。



このあと、即ソニックコマンドを入力。

そのアクション…見たくねぇ! クロサワ



クロサワを使う者にとって、リサのあの格好は我慢できない？よろしい！倒し方を教えよう！

究極V

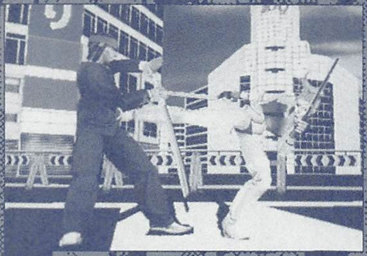
担当：アディトシ
協力：ビッグマグナム黒澤

"くたばれい！"重視

対リサに限らず、何か技をガードした後、入るなら必ず返し技（投げ技）をきっちり入れなければならない。そしてクロサワには、それ用と言っても過言ではないコマンド投げ"首斬り"がある。

入力が難しいという印象が強い人もいるかもしれないが、⇧⇘⇩の入力でQFを代用してくれるので、実際はこの上なく実戦的な投げ技。⇩の入力だけ注意（必ず真下）して、使いこなせるようになろう。

これさえ使えれば、リサが多用してくるバックビート・ダブルロー、ミドルキックをガード後、間違いなくゲージ半分近くのダメージを与えられる。つまり2回ガードすれば、そのラウンドは勝ちだ。



ミドルキックをガード後どんなに離れていても…、



「くたばれい！」なら、余裕。クロサワ最強の特典。

リサ'S連係を潰す！

リサの立ちⓅからの連係技は、バックビート・ダブルロー、アッパースワンキックのⓀキャンセル、ダウンクラップといったところか。

これらの連係は、すべて根性入れで割り込むことができ、立ちⓅ↓しゃがみⓅとこない限りは、何とぶんまわし（⇘ⓅⓅⒼ）でもOK。カウンターで浮かせられるはずだから⇘ⓅⓅⒼ×2↓打ちつけ（大ダウン⇧Ⓟ）を叩き込んで、大ダメージ（満タンから8割）を与えてやろう。

また、バックビート・ダブルローを根性入れで潰すと、リサはまず俯せに吹っ飛ぶ。その際は、ぶったたきではなく（入らない）走り喧嘩キック↓とどめ（小ダウン⇘Ⓚ）を確実に入れてほしい。唸るような威力があるぞ。

次にリサが多用する連携は、バックビート・ダブルロー1発止め~だ。

ご存じのようにダブルローは2発目をくらってしまうとよろけ、回復が間に合わないと大ダメージを被る。

よって、しゃがみガードを固めたくなるのが人情で、そこをついて、リサ側はダブルローを1発で止めてミドルキックを出すか、ディレイで2発目を出してくるケースが多い。

しかし、素直に2発出してこず、そのように1発で止めてくることが分かっていれば、やはり根性入れ。

ミドルキックもそれで潰すと俯せになるので、前述のコンボを狙おう。ミドルキックをアタックキャンセルされても大丈夫。リサ側はガードできないはずだ。

そしてもう1つ、考えられるリサ側の連係はアッパースワン（⇘ⓅⓀⒼ）スタートのもの。

単純に、これを繰り返されるだけでも、ジョーの肘連打並みにクロサワにとってはキツイ。うまく根性入れを合わせても、なぜか相打ちになってばかりで、前転が無難と言えば無難。

アッパースワン↓ダブルローとくれば、Ⓟから連携させてきた際と同様に潰そう。

とまぁ、リサの連係はこんなところで、実際はそれほど強くない。なのに、どうして強いと思われているのか？

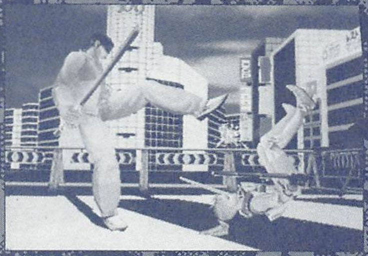
答えは立ちⓅが早いからで、何かをガードさせられて、次にそれを連係させてくると、立ちⓅはもちろん根性入れさえも割り込めないのだ。

そこで最終手段、KUROSAWAスラントの出番。大技ゆえに気軽には出せないが、この技を的確な場所で出し、攻守共に立ちⓅを出しづらくさせれば、かなり有利にゲームを展開できる。

また、根性入れの俯せ時と同じように、スラントがカウンターヒットすれば、走り喧嘩キック↓とどめのコンボが成立（通常ヒットなら、ぶんまわし↓叩きつけ）。前者と違って、見極めるのは難しいが、こういったコンボの使い分けは、上級レベルの戦いになればなるほど、クロサワには絶対必要だ。



ダブルロー、ミドルキックを根性入れで潰すと…、



俯せに吹っ飛ぶから、⇨⇨Ⓚ。そして、とどめ。



Ⓟに対してはスラント。カウンターをとって、⇨⇨Ⓚ→とどめ。

なめとんのか？ローキックとしゃがみⓅ

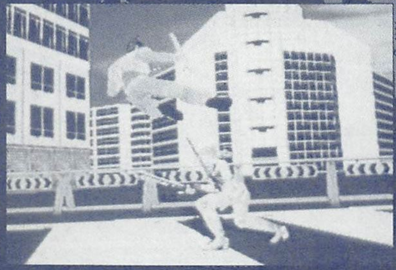
リサ側が投げ技を狙うとき、もっとも威力の高いリサ・ウラカンナを入力してることが、当然のことながら多い。が、コマンドが⇦⇩Ⓚ+Ⓖという難しめのもののため、割とローキックに化ける。

リサだけでなく、このゲームのローキックはすべて反撃可能。クロサワの場合、これを立ってくらってしまったらぶんまわし。ガードしたら投げだ。

ローキックはこれでいい。

問題はしゃがみⓅ。はっきりいって、リサ側のしゃがみⓅ多用に完全な対処法はないと考えていいだろう。

できれば、それの戻りにぶんまわしか、投げ技を入れるのがベストだが、タイミングはシビアというか運。ジャンプ攻撃、なんていうのも悪くないが…。バカみたいに連射してくれていれば、離れて腹突き刺しを出すとか…。これぱっかりは多用してくれないよう祈るしかないね。



しゃがみⓅ連打はキツイ。ジャンプ攻撃、いってみる？



いい対戦相手だよ ユウサク

1度に与えるダメージはジョーのほうが大きい。だが決めるチャンスは…。

S 対戦

担当：借金

じっくり見ること

ジョーというキャラを相手にしたとき最もいやな攻撃となるのはやはりカッティングエルボー（以下肘）がらみの連携、連続技である。しかしジョーにはブラックトルネードというダッシュ技があるため、攻めに使う場合なんらかの形で近づかなければ連携にこられない。その後に遠距離からハリケーンショットやPで攻めてくることが多い。

まずはこいつを潰してやろう。

ハリケーンショットを好んで使ってくる相手の心理を読むと、「多少技の出に不安があるもののヒットすればミッドナイトバスターがつながるしガードされても2発目をGキャンすれば肘の間合いじゃん。肘にビビッてる相手を投げてもいいし余裕っすよ」ってなところだろう。まずはこんなことを考えている対戦相手を思い浮かべ腹を立てよう。そしてすぐこんな奴に負けてはならないと冷静になること。

これでジョーを倒すためには必要不可欠な集中力が君に備わったはず。それでは攻略しよう。ジョーの技の中でハリケーンアッパーほど見やすい技はない。それを中距離から出してくれるのだから集中力が備わっている君にとってこれほどありがたいボーナスはない。Pで潰して次のPにGキャンをかけフルチューンをお見舞いしよう。相手が近寄る手段としてハリケーンアッパーを使いGキャンを使うつもりだったとしても知ったことではない。結果は同じだ。

次に最も多いと思われるPからの攻めを攻略しよう。このPからの連携止めを知っているかどうかでジョー戦は決まるといってもいいぐらい重要だ。

まずは近寄る手段として用いてきたPをガードしたところから始めよう。ジョーがPを打ったときに考えている行動は君とさほど変わらない。Pがヒットしたなら次をGキャンしての投げに、ガード時なら途中のどこかでGキャンを行い打撃の攻め直し及び投げといったところだ。つまり



ジョーのPをガードした後は…、PとPの間にロースピンキックを割り込もう。



1発目をガードした場合Pを単発で打つ（1発止め）ことはありえず、必ずPPまではくるのだ。そしてほかならぬこのPPこそジョー使いすらあまり気づいていない欠陥技なのである。PPのどの辺に欠陥があるかというと、Pガード後次のPまでに技が割り込めるくらい間があるのである。Pガード後に最速ならばカウンターでソニックエルボーがヒットしツーホイールシュートまで安定。ただしこれはあくまで理論の話、最初からPを読んでいないとまず決めることはできない。PPの間に実際に使う技はズバリ、ロースピンキックだ。Pガード後に入力すれば相手がやばいと思っても後の祭り。こちらもツーホイールシュートのおまけ付きなので相手のPをガードした後というやや不利な状況でのダメージとしては申し分ないだろう。

また肘をもしガードしてもあせらないこと。肘→肘or肘→下Pどちらの連携も最速であれば下Pで止めることができる。焦らず、ゆっくりチャンスを待とう。

近距離戦にビビるな

ジョーの肘をカウンターでもらった場合、体力の7割を持っていかれるため絶対にくらいたくない攻撃であることは間違いないが、優作もロースピン→ツーホイールの3割5分コンボとPヒット→フルチューンの5割攻撃がある。これらをうまく組み合わせることでかなり奥の深い読みあいができるのだ。

優作のロースピンとジョーの肘が同時に出た場合、カウンターをともない文句なく肘が勝つ。ただし少しでも肘が遅れた場合は、発生では肘が勝っていても優作の姿勢が余りにも低いためカウンターをともないロースピンが勝つ。これがどうゆうことになるのか、優作がPをガードさせた後の攻防に影響を及ぼすぞ。

Pをガードさせた後、優作がとる行動は意外と少ない。PPG→ロースピン、PPG→ソニックエルボー、PPKG→フルチューンくらいである。まずPPGの後にジョーが先読みで肘（迷いのない最速の肘）を置いていた場合、このときはその後がロースピンにしろソニックエルボーにしろ残念ながら7割持っていかれてしまう。しかしそうさせない（最速の肘を出させない）ためにPPKGがある。最速の肘をPの後に置いた際に優作がPPKGと攻めた場合、勝手に2発目のPで潰れるのでKG→フルチューンで5割いただきとなるのだ。この攻撃があるためジョー側も置いたときの肘に少し迷いが生まれる。2発目のPの後に最速で出そう、Gキャンを見てから出そうと選択肢が増えてしまうのだ。ここで初めて生きるのがPPG→ロースピンの連携だ。少しでも肘のタイミングが遅れた場合、前述した通りロースピンが勝つのでジョーも肘の使いどころを読みプラス見て反応しなければならなくなる。

ここでジョーの反応が遅れた場合、肘を出しても間に合わないのでガード後に投げが確定するロースピンをガードしに来るだろう。だから優作がロースピンという選択肢をとったときにも相手の行動を良く見て、肘が見えていたらそのままロースピンを打ちきり、相手の姿勢が低くなったらGキャンしてのフルチューンを決めるといった要領の良さがあるとさらに強力になるぞ。



深い駆け引きの始まりだ。



やっぱり強い。ロースピンキックGキャン投げ。

そして読みあいが始まるのだが、優作の行動がフルチューンとロースピンだけだと下Pでどちらも片付いてしまうためハイリスクではあるが、PPG→ソニックエルボーも時々は混ぜなければならない。

読み負けてジョーの下Pをもらったときのことも触れておこう。そのときのジョーはロースピンorフルチューンをくらいたくないという守りの心理になっているはず。この状態でジョーが使う連携といえば、そう手刀だ。下P→手刀の連携は、最速のP、下Pであればたとえ下Pをくらった後の手刀であっても返すことが可能。ロースピンを出す際に下Pで潰されることが頭に入っていたときは最速PPGで手刀を潰しフルチューンを決めよう。

対ジョーの攻略はこんなところだ。今回説明した内容を対戦中にすべて実行するのは難しいがポイントだけ1度頭の中で押さえておけば、たとえ対戦で負けたとしても負けた理由を考えることができ次へつながるはずだ。後は経験が君を勝負強くしてくれるだろう。

肘を繰り出す勇気がポイント!

ジョー



P後の攻防がポイントの対優作戦。アツい駆け引きをモノにしよう。

究極V

担当:GYU

優作に対する基本戦術

エルボーの使いどころが勝利のポイントとなる対優作戦。まずは基本戦術から解説していこう。

対優作戦ではどちらかというと相手の攻撃をガードしてから反撃を狙うといった、いわゆる受けの闘いが基本といえる。

なぜならジョーで相手に対して攻め込む場合、PPKGを起点とした連係が基本となるが、優作は1段めのPをガードした後、ロースピンキック(⇩K+G)で容易に2段めのPを潰すことができるからだ。ロースピンキックをくらえば小ダウン攻撃も確定してしまう。これだけのことで体力を3分の1も失ってしまうのは、余りにももったいないと言えるだろう。あえてこちらから攻めるというならば、ダブルハリケーンショットやロングミドルキックを起点とした攻撃がお薦めだ。

以上の理由から"攻めさせてから反撃"といった戦法が生きてくるわけだが、反撃するためにはやはり相手の攻撃パターンを熟知する必要がでてくる。次の章で優作の攻撃パターンの代表例とその対策を解説していこう。



ジョーのPPはロースピンで簡単に止められてしまう。

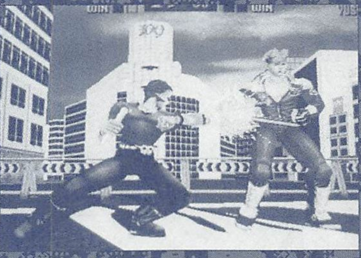
エルボーによるバクチと⇩Pによる安定

優作の決め手となる攻撃は主に3つ。ソニックエルボーとロースピンキック、そしてショルダータックルフルチューン(以下フルチューン)である。

しかしこれらの技はあくまで決め手であり、優作はPPGやPPKG後にこれらを用いて攻めてくる場合が多い。ジョーとしてはこの連係を潰すことが狙い。さっそくPPGとPPKGの対策を説明しよう。

優作はPPG後、ロースピンキックにつなげてくることが多い。しかしこれは最速のタイミングでエルボー(⇩PKG)を出せば、カウンターで潰すことが可能。もちろんそのままコンボを決めて一気に勝負をつけたいところだ。

しかしこの最速のエルボーも、PPKGだった場合はカウンターで逆に止められ、そのままフルチューンを狙われてしまう。そう、PPG後にエルボーを出すことは、ハイリスクハイリターンのバクチなのだ。



PPG~ロースピンと読んだなら最速のエルボー



エルボーを少しでも躊躇するとロースピンに負ける。



PPKGにエルボーを出すと…、



カウンターで止められてフルチューンの餌食となる。

このバクチに対して、PPG~ロースピンキックやPPKGによる攻撃、どちらも止める安定した技が一応存在する。⇩Pである。PPGをガードした直後に、これで割り込むのだ。もしこの⇩Pがカウンターでヒットしたならば、そのまま手刀に連係させる。

優作にはこの連係を止めることはできないので(⇩Pが通常ヒットならPで止められてしまう)、手刀G~コマンド投げなどで揺さぶってやろう。



相手の攻撃をカウンター↓Pで止める。この後は手刀だ。

ただし、この⇩Pも優作がPPG~ソニックエルボーとつないできたならば負けてしまう。これにはこちらもエルボーで対抗すれば良いのだが、もちろんPPKGだった場合には負けてしまう。つまりこれらの近距離戦は常に五分の読み合いということだ。もちろん相手のクセを見切って対策を立てられるならば、それに従うべきなのだろうが、どうせなら一発勝負のエルボーを繰り出していったほうが、効率がいいだろう。

ソニックエルボー後の注意点

ところで前出の連係に代表されるように、優作は決め手であるソニックエルボーを多用する傾向にある。

このソニックエルボーをガードした後、ついエルボーで反撃したくなるが、これは厳禁。ソニックエルボーはガード後にほぼ反撃不可能なうえ、エルボーや⇩Pなどリーチの短い技を下手に出してしまうとレッドトルネードでカウンターを取られてしまうからだ。

つまりガード後に攻めるとしても、ステルススワローなどのリーチのある技で揺さぶるといった工夫が必要だ。



ソニックエルボーをガードした後に…、



下手に手を出すとカウンターを取られるぞ!

上級モードを少しでもやさしく！
このルートで「ソリター」に行くぞ！

PROP CYCLE

TM
©(株)ナムコ

上級モードを選んで「ソリター」に行こうとするとき、3つあるステージを任意に選びながら進められる。このとき、選べるルートは6通りもある！どのルートが先へ進みやすいかを今回確認してみました！

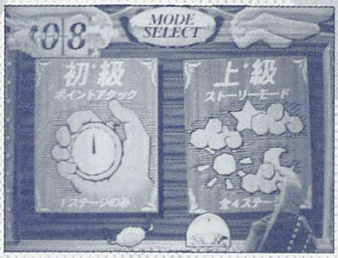
担当：元チャリンコ暴走族・するする

楽に進めるルートは？これさえわかれば…

さて上級モード（ストーリーモード）では、3つあるコースを任意に選ぶことにより、なんと6通りの楽しみ方が存在する。

6通りもあると、どれが楽でどれが難しいかというのを調べるだけでも大変！というわけで、今回は私がその6通りをチェックし、一番楽に進めるものをチョイスしてみた。

それに今回、トライする！



そのルートは、1日目を「ウインズウッズ」、2日目を「インダスターン」、3日目を「クリフロック」と選んでいくものだ！



「楽に進める」という点でこのルートを選択したが、さらにオールパーフェクトも狙えることも付け加えておこう！

DAY 1
「ウインズウッズ」

このステージ、1番目に選んだほうが楽。なのでここから始めることにしましょう！

1日目はこの「ウインズウッズ」。前半は洞窟、後半が広い空間というもの。パーフェクトへの近道は、前半の取り方だぞ！



スタートしたらまず漕ぐ！漕いでトンネルに入る前のバルーンを、左、右、左と割っていく。ここまではOK？



洞窟に入るまでは全力で漕いでも問題はない。

洞窟に入るとすぐ右へ。この右はかなりきついので、あまり漕がない（全力で）ほうがいいだろう。

右に曲がったらすぐ目前にバルーン！その左下にタイムがある。直接進むように！



右へ曲がったら少し外へ。すると降下しながら2個が割れる。

降下しつつタイムを割ったら少し外へ。

外へ出る理由は、次の右のイン寄りにバルーンがあるためで、アウト＝イン＝インのラインで入り、割りにいく。これを割ったあと、右へ行きすぎないように気をつけ、左のバルーンへ。これを割ったら右のバルーンへ。



少し上昇しつつ右へ。すると右上に1個。すぐ左下に1個だ。

ここは流れるように飛ぶ。それでいて速く感じること。

正面に岩柱が見えてくる。その後ろやや下にバルーンがあるので、右寄りから斜め



岩柱を右から抜け、斜め下へ飛ぶ感じで進むといい。

左下へ入るようにしていく。左端の羽根でバルーンを割ったら左に行きすぎないようにし、その先の2個の50点を



右寄りから一気に2個の50点を割って進む。

外側から回りつつ割る。

できるだけインを通りつつ左へ曲がり、広い空間へ

この空間にバルーンが3個。



中央に1個。2個目はやや左前。3個目はけっこう左だ。

左寄りにあるぞ！
ジャイアントイールにぶつからないように飛ぶ、タイムを割って右へ。やや高いところを飛び、50点を割ったら出



右寄りから一気に左へ。早めに曲がり始めるのがコツだ！

口へつながる左へ。
洞窟最後のカーブはかなりきつい。ここはできるだけ外側から入るようにし、そして早めに左へ曲がり始め、少し左壁が凹になっているところを通って左へ曲がる。できるだけ高いスピードを維持！
あまりふくらんでしまうと、洞窟から出てすぐのバルーンを左から割りに行けなくなるので注意。ここで振らされると、その先にあるいくつかの



とにかく全力で漕ぐところ。障害物に反応して飛べるように！

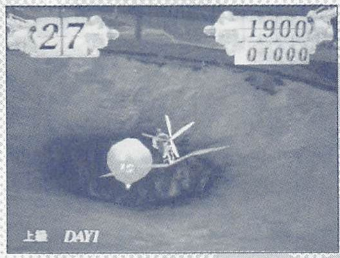
バルーンでミスすることに！
外に出たらかなり強く漕いでいいだろう。しかしその途中には次の写真にあるような

狭いところもあるので注意。
パイロットが橋にぶつかっても機体が当たらなきゃOK（ってかわいそ〜な！）！
そのままガンガン漕いで滝の前へ。そこにタイムがある。
これを割って左へ旋回していく。
少し上昇しつつ次のバルーンを割りにいく。これを割ったら下降するが、あまり左へ



降下しつつ、右から入ると割りやすい。すぐ上昇へ！

曲がりすぎないこと。
左へ曲がりすぎると、下降した先のバルーンが割りにくくなる。1つ目はいいのだが、2つ目がすぐ後ろにあること、すぐ左に橋脚があるためで、ここは少し外側から入ることで確実に2コのバルーンを割れるようにする。
2つ目を割ったときには上昇に入ること。すると目前に



バルーンを割ったら穴の中央へ。風で上昇する！左へ旋回だ！

50点のバルーンが見えるはず。
50点のバルーンを割ったら少し左へ飛び、風穴へ。その風穴のところになんと10点のバルーンがある。これを割り



上昇を抑えようとするとミスすることがあるので注意。

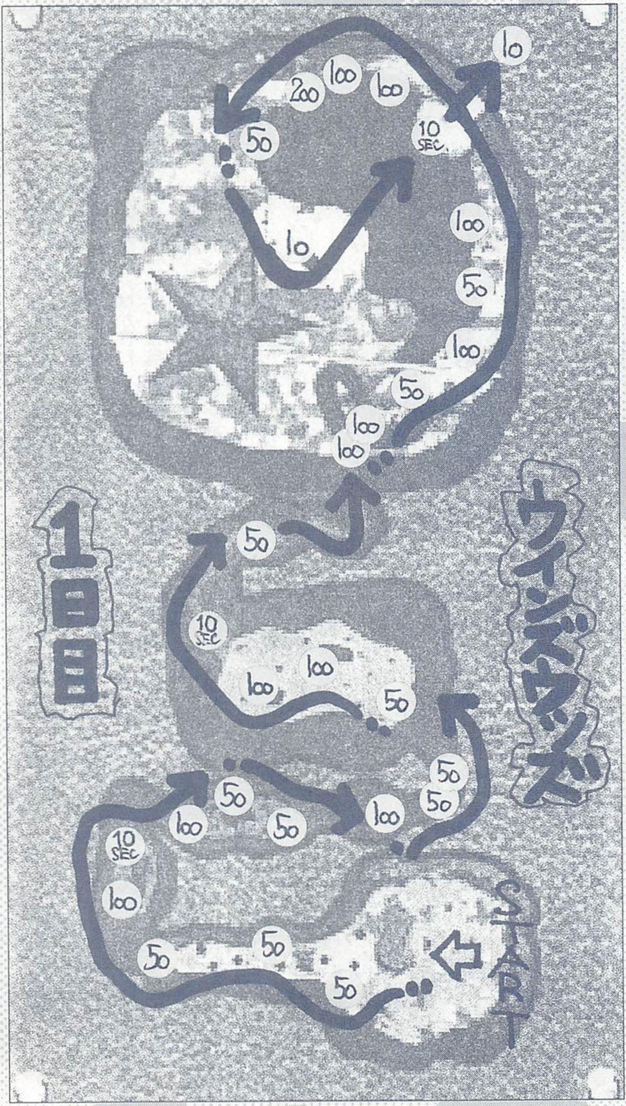
風穴からの風に乗って上昇！
上昇しつつ左へ。上昇しきったときに正面に滝が見えればOK。そうしたら、その滝に向けて全力で漕ぐ！
ひたすら漕いで滝の中央近辺へ！
中央付近へそのまま突っ込むと…なんと滝の内側の洞窟



残る1コは滝の裏側にある！高さを間違えると墜落するぞ！

に入ることができる！
その奥に残る1コが！これ





を割って…パーフェクトだ！
1日目のこの「ウインズウッズ」。漕ぎすぎに気をつけ、コントロール重視で飛べばパ

ーフェクトが取れるはずだ。
全力で漕がなくても十分にタイムは残るはずだ。そうねえ、20秒は残せるかな。



とにかく速く飛び、そしてミスがなければ楽にパーフェクトが完成。

DAY 3「インダスターン」

確実にかつパーフェクトを取れることがポイント!あとはランダムのパターンのみ!

2日目は「インダスターン」を飛ぶ。こ〜んな難しいところは1日目が…と思うが、どうも2日目がいいみたい。



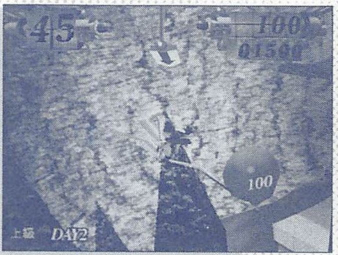
スタートしたら目前の左のバルーンへ。

スタートしたら見えるバルーンへ。これを割ってその先へ。谷のところに1コある!



1コ目を割ったら見えないが少し左に寄りつつ谷へ。

やや左から降下しつつ2コ目を割りに行く。これを割ったら急上昇をし、3コ目へ。

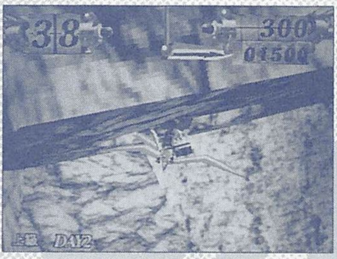


横から2コ目を割り、上昇し左へ旋回しつつ割っていく。

上昇して右へ。そこに3コ目のバルーンがある。ここまで、全力ではないが、それなりに漕いで来る。

3コ目を割ったあと、左へ。すると目前に遺跡が見える。その中央にバルーンが上下しているのが見えるはずだ。

これを割りに行くのだが、いつもなら上昇して失速ワザを使うところだが、ここはその下側を通ることで割る!



バルーンが下がるところにタイミングを合わせて下を通る!

テーブルのような台の下側を高速で通過!ちょうどバルーンが降りるのに合わせて、右へ旋回しつつバルーンの下側に触れて割るのだ!

そのまま右へ旋回し、トンネルへ。下へ下降しつつ…。

ランダムで変わる!割り方が変わるぞ!

降下しながらくぐったトンネルの先の空間へ。

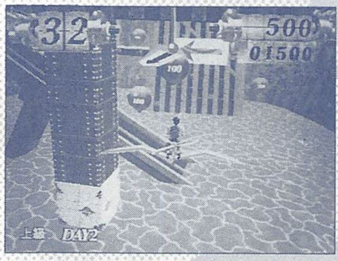
ここへ出ると壊れた建物が見える。

さてここだが、何回かプレイをしてみると、バルーンの位置が違うことに気付く。

そう、ここはランダムでバルーンが変わるのだ!

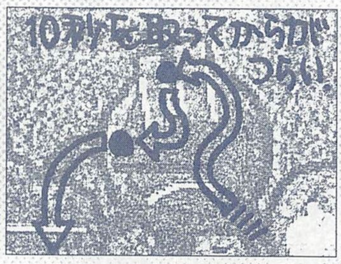




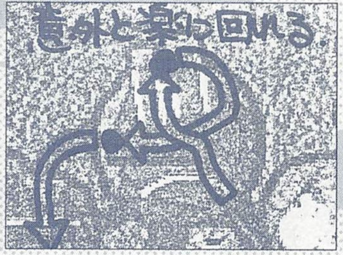


そのパターンは3つ。そのバルーンの配置は上の3つの写真がそれで、どれも割り方を考えさせられるものばかりだ。

1つ目にある写真は、一番割り方がやさしいもの。ひと筆書きで割れるというルートなのだが、それでも失速寸前のスピードで旋回したりするため、決して楽とはいえない。

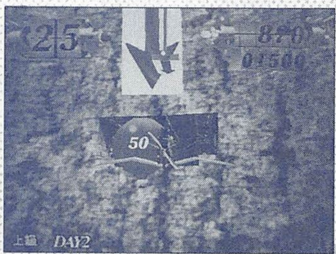


2つ目にある写真は、1つ目を少し高度にしたものだ。一度ビルの前まで行って1個を割ったあと、少し戻り、ビルの右から回り、割りつつ地下鉄跡へ抜けていく。



3つ目にある写真は、まったく逆のルートで飛ぶものだ。

これは単にそう飛んだほうが楽になるためだが、これら3つのパターンをトンネルから出た直後に判断して行動に移らなければならない。よ〜く見て飛ぶように!



全力で漕いでもぶつからないコントロール力を身に付けること。

しっかり割ったら地下鉄跡へ入っていく。この中は、もちろん全力で漕いでいくぞ!地下鉄跡内は、左側を選んで通るほうがいいだろう。



全速力で抜けられると、本当に気持ちいいっスよ!

微妙にコントロールしながら左へ。多少羽根がスレても関係なし!思いきりいこう!

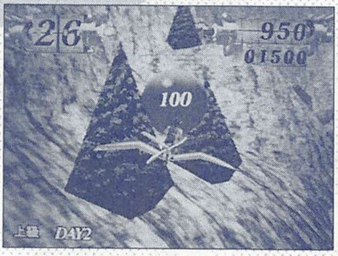


出たところにすぐバルーン。これを割り、左へ。

地下鉄跡を出たら巨大シェルターのある広場へ!

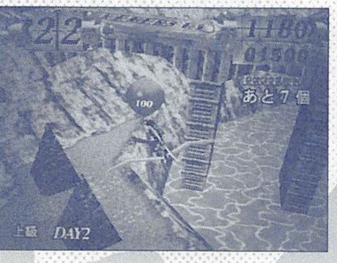
この周りを回るわけだが、出た直後にすぐ見えるバルーンは左にある。んじゃ左ってことで左へ進んでいく。

ここからはできるだけ速く漕いでいくが、割っていくバルーンは目前にあるものでOK!上下左右へ動くぞ!



上昇した先にバルーン。このまま進むと急下降できなくなるぞ。

1コ目を割ると200点が左上に!上昇し、これを割るが、このあとすぐ急降下して橋の下の100点を割らなくてはならない。漕ぎすぎると下降しきれないので、最初は上昇中はあまり漕がないほうがいい。



降下したところに橋。その橋の下にバルーンがある。

降下に入ったら橋脚にぶつからないように抜けタイムを割りにいこう。残りタイムを気にしつつ先へ。

2本目、3本目の橋を抜けると重なるようにバルーンが見えてくる。その2個は真っすぐに並んでいるのでそうみえるのだが、これをマジに信じて真っすぐ飛ぶとなんと木の先端に当たることがある！
これで墜落！ということは残る時間を考えると許されないことなので、この先端を少し右によけつつ飛ぶこと！



木の先端に要注意。これでもしつかり当たり判定があるので！

無事通過し、その先のバルーンを割ったら（ここで残るバルーンが3個になっているはず！）巨大シェルターの中央上に出るべく、急上昇！右旋回をすれば上に出られる。
するとこの上空に200点と100点の2コのバルーンが旋回しているので、これを割りにいく。深追いをしないよう、迎え撃つ感じで追う。



シェルターの周りのバルーンを割った急上昇し、上へ！

1個を割ったらすぐにもう1個を追わず、少し離れてから中央へ向き直り、もう1個の所在をはっきり確認すること。どこにいるかがわかれば動きを余地して割りにいく。



上へ出たら、とにかくバルーンを探す！

このときも後ろから追うようなことはしないこと。できれば正面から、もしくは横から割りにいけるようにする。
追う形だと、どうしても追いつくまでに時間がかかるし、回りながらでは視界から消える（近くなってくると）ことになるからだ。
バルーンの動きをよ～く見て、見極めていくこと。



1個を割ったらも1個は確認してから割りにいく。

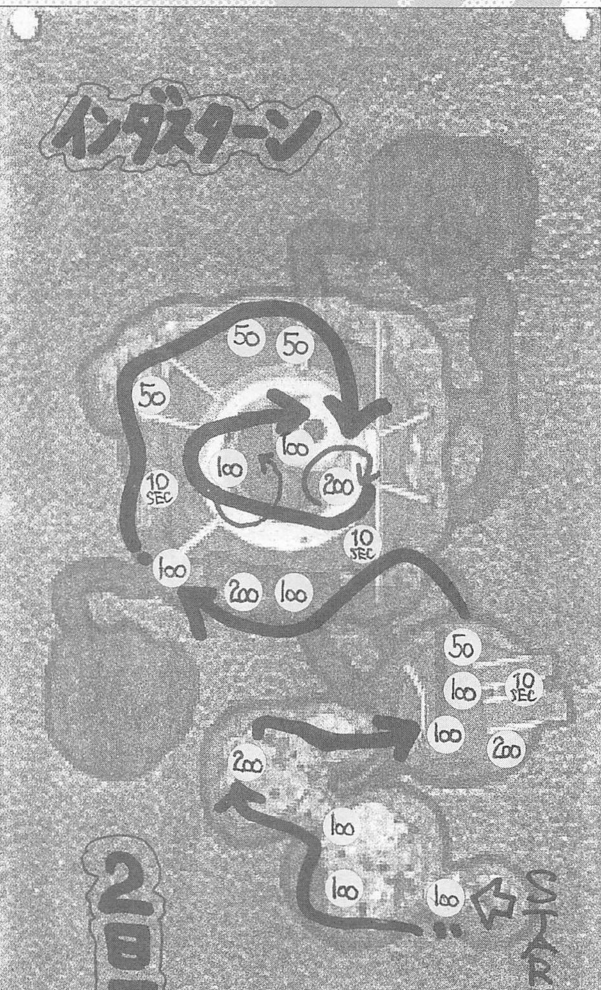
シェルターの上のバルーンを2コ割れることができたら残るは1個のみ！
その1個は…な～んとシェルターの中だ！

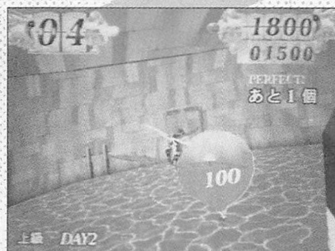
幸いなことにシェルターの上にいると、中央部に穴が空いているので、そこから中に入ることができる。
さっそくそこから入るわけだが、ゆっくりでは間に合わない！わざと穴の壁に当たって落下し、中へ入る！



2個割ったら穴へ。穴の壁にぶつかり、急降下して中へ。

落下しつつ体勢を整えるわけだが、そのとき、旋回しながら落ちると、バルーンが目に入ってくることがある。そうしたらしめたもの！その位置へ飛ぶのみ！





残る1個はこのシェルターの中にある。あせらないように！



あとは時間が残ってる中で残る1個を割る！

ここをパーフェクトで抜けるには、最後のシェルターでの「漕ぎ」にかかっている。いかに早く割るか！

問題は残る1個だが、これも少し中央から離れると（迷ったとき）確認しやすいので、あせらないようにしたい。



あせらずにしっかり確認。漕ぐところ漕いでパーフェクトへ！

DAY2「クリフロック」

ほかの2つのステージを処理していくと、ここが最後になった。ここをクリアし「ソリター」へ!

3日目のステージは残るステージ「クリフロック」だ。ここを最後にするとオールパーフェクトを楽になるぞ!



さあ3日目。気合を入れて漕ぐよ～ん!

スタートしたら見えるバルーンを目指して漕ぐ!漕いでいくと右下の集落へ。



最初の1個目は全力で漕いで割りにいこう。

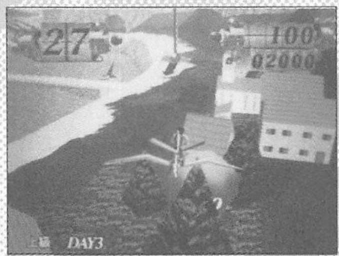
この集落の中にバルーンが3個ある。1個はそのまま割りにいくが、漕ぐのをやめる。その理由は、それを割ったあとワザと壁に当たって急旋





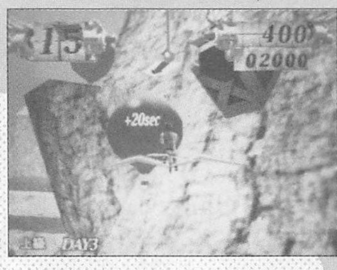
2個目を割ったら壁ターン!超小回りをして3個目へ!

回をするため。速すぎると墜落するからだ。これにより180度方向を変え、2個目を割りにいく。



下に降りすぎないように気をつけて4個目を目指す!

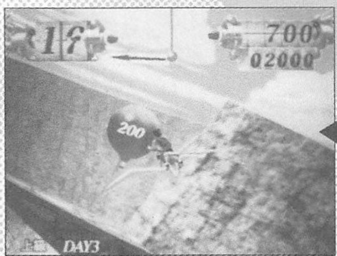
2個目を割るとき、バルーンの上部に触れるぐらいで!触れてすぐ上昇すれば建物よりも高いところを飛べるからだ。そのまま建物の上を飛び、右にある3個目へ!



下から上へ。水平に近いと角にぶつかるので注意。

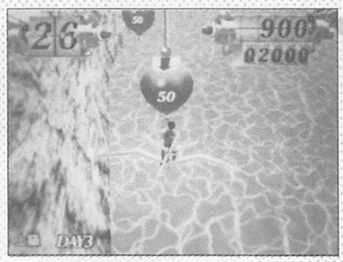
3個目を割ったら全力で次のバルーンへ。右上方にある2個を目指す。





右から回るようにして100点を割り、さら右から回り200点へ。割ったら急降下だ!

上昇しつつ2個を割ったらそのまま直進しつつ上昇する。すると正面に100点が見える。これを右から回りつつ割り、左にある200点へ。200点も右から割りにいくが、割る直前から急降下へ。割ったら川の左下へ!



急降下のスピードも利用しつつ下のバルーンを割っていく。

水面近くまで一気に降下すると川の左側に点々とバルーンがあるので、これを全力で漕ぎながら割っていく。川は右へ曲がっていくのでこれに合わせて飛ぶ。タイムを割ったらやや右へ寄り、一気に左へ旋回!



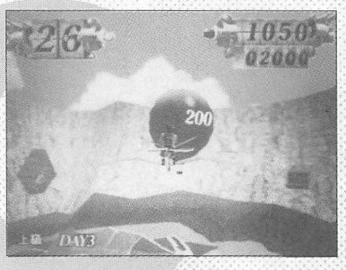
一気に左へ曲がったら広場へ。上空のバルーンを即、確認だ!

岩壁をギリギリに左に曲がると広場へ。広場に出たら中央よりも右寄りの上空へ。すると上空をバルーンが3個ほど回っているのが見える。まずこれから割りにいく!

けっこう広い範囲で動き回っている。これを「インダスターン」でも書いたが、迎え撃つ形で割りにいく。

上空の3コを割ったら滝のあるほうへ移動し、湖上を飛び回るタイムバルーンへ。

このバルーンは、できる限り早いうちに位置を把握しておくこと。



深追いしないことが重要。少し離れていても正面なら行けーっ。

深追いしないように気をつけつつ割る。でも決して急がないこと。迎え撃つ形で割るぞ。大丈夫かな。

この回っているバルーン。できれば、右から回ってくるときに割れるのがベスト。



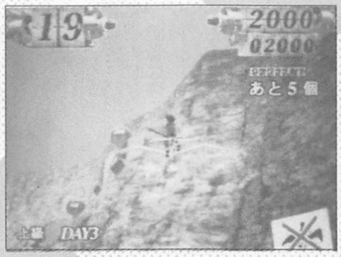
滝の上を抜けてタイムを割る。そのまま進んでいく。

そのまま右寄りを飛び、100点、100点、50点と割っていく。このとき、あまり強く漕ぐと曲がりきれないことを頭に入れておくこと。



丘の上の集落周辺の3個を割ったらテントの中へ一直線!

湖を横切りながら下降し、テントの中の中のバルーンへ。これを割ったら外へそのまま出て、左へ回りつつタイムと100点を割り、岩壁沿いに上

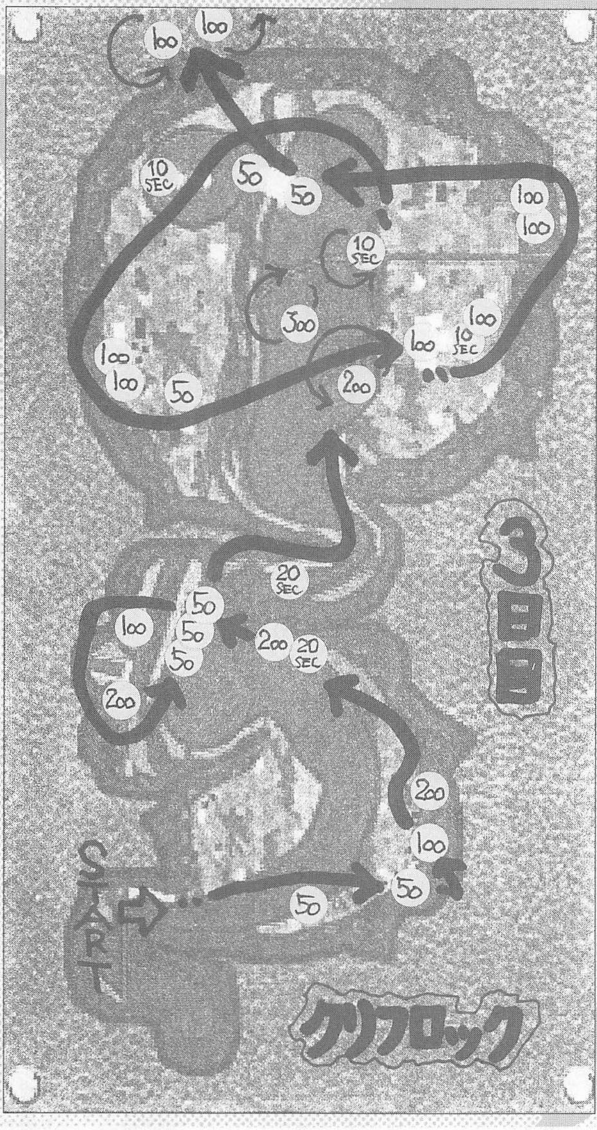


テントから出てすぐ左へ。そして岩壁に沿って上昇していく!

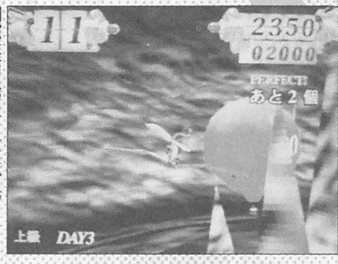
昇し、2個を割りにいく。いっぱいまで上がってから降下しつつ2個を割る。



岩壁の2個を割ったら滝の前のバルーンへ。このまま中へ突入。



降下して滝の前へ。50点を割りそのまま滝の中へ突入！すぐ右へ曲がっていく洞窟に合わせて右へ飛ぶぞ！
中に入ったらひたすら漕ぎ、残る2個を目指す1回っているのが見えてくるはず！



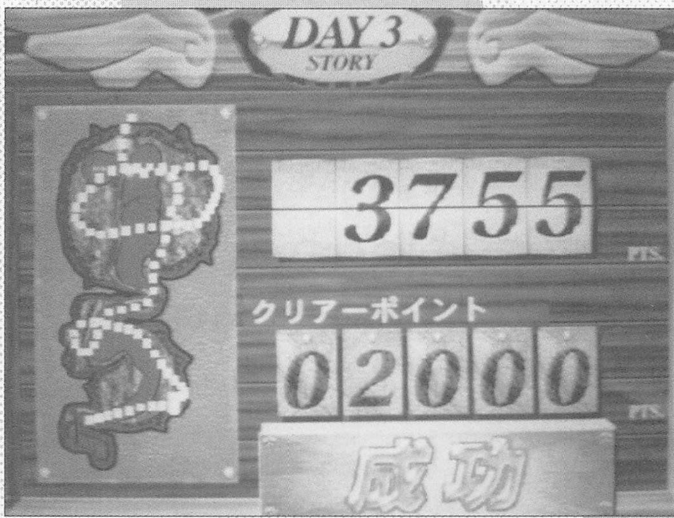
洞窟は右へ。それを忘れずに！奥へ進んで残る2個へ。
岩柱の周りを2個は回っている。まず1個は楽に割れると思う。問題はもう1個。
時間が少ないので、かなりあわてると思うが、こういうときこそ落ちつくこと。離れれば発見しやすくなることを



1個割ったら少し離れてもう1個を確認するといい。
ここで思い出すこと。確認できれば…パーフェクト。



このステージでつらいのは湖上を飛び回る3個のバルーンだろう。パッと見て、短い距離で追うルートを見極めるのがポイント（さすがにパターンにはしにくいので）。
これでオールパーフェクト達成！のはず…大丈夫かな？



最後の最後に難しい2個。タイムがあればオールパーフェクト！

ここからが勝負だ！

BATTLE GAREGGA

バトルガレッガ

敵出現が多い6面。勲章を落とさず、なおかつ稼ぐには…。

担当：キャサ夫

前号紹介した5面の戦艦稼ぎ、中ボス1、2、3できるようになったかな？

すべて順調にことをこなしていれば、5面クリア時の点数は1000万を超えるはず。この時点で1400万の壁は見えているのだ。

今回は6面の攻略を紹介していくが、この面は恐らく一番難度が高く、敵出現も多い。よって、勲章も落とす確率が上がるステージなのだ。

早め早め重視！の6面「BASE」

まず、6面BASEの基本的な面構成を説明していこう。

6面は、スタートしてから最後までザコがまんべんなく出現する。その間、一度中ボス地帯にたどり着き、スクロールが一旦停止。それを越えると再びザコが出現し、画面端のほうには戦車が出てくるハッチが無数左右に現れる。で、途中には大型レーザー砲台が計4基設置されているのだ。

これが簡単な紹介だが、やってみるとかなりきつい面だ、というのが分かるはずだ。

では、具体的に6面頭から説明していこう。

5ボスを破壊すると6面になり、夜景へと場面が変わる。

はじめザコが無数に出現して、少し経つと2面後半で現れた中型戦闘機（羽を破壊すると勲章を出す）が3機出現する。

ザコを破壊しつつ中型戦闘機の破壊も狙ってしまうと、勲章が出たときに中型戦闘機の直線的な針弾で邪魔をされて、回収できない場合が多い。

ここは、ザコを破壊しないためにも弾を撃たずに、まず中型戦闘機の砲台を左（右でもOK）に誘導する。で、誘導後は中型戦闘機がいるうちの2機（真ん中を除いた右と左にいる下のヤツ）の砲台4つを丁寧に1つずつ破壊して、逆の画面端に移動していくのだ。これで、ザコを破壊したときに出た勲章も問題なく回収できる。

次に中型戦闘機の始末の仕方だが、勲章をすべて回収しようとすると時間的に押されてしまい、次の場面が苦しくなる。

中型戦闘機で勲章をうまく回収するには、真ん中の中型戦闘機の残った砲台の弾をまず右に撃たせておいて、右にいる中型戦闘機の右の羽を破壊し、勲章を出す。ここが注意点なのだが、羽を破壊して勲章を出したとき、その位置で針弾を引き付けて徐々に下へ下がるのがポイントだ。

で、勲章を回収したら一気に真ん中の中型戦闘機の正面まで移動して、針弾砲台を破壊する。ここでは、右の中型戦闘機の左の羽にも撃ち込み、羽も破壊しておくのが理想になる。

真ん中の砲台を破壊したら、あとは右の勲章を回収してから真ん中の中型戦闘機を破壊して、勲章を回収すれば問題ないだろう。

つまり、ここでは3機いる中型戦闘機のうち1機を無視して勲章の回収に専念するのだ。

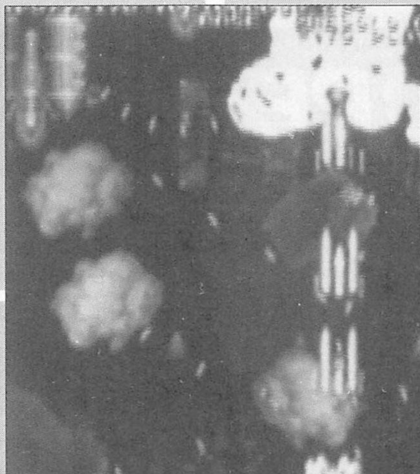
中型戦闘機地帯を過ぎると再びザコが数機出現して、今度は2面頭に現れた中型機（飛行船のようなもの）がはじめの中型戦闘機3機と同じ配置で3機出現する。

はじめにこの中型機について説明させてもらうと、中型機は5WAYの針弾で攻撃してくるほか、単発の針弾も撃ってくる。この単発の針弾砲台を破壊することができるのだ。しかも、この砲台は1機につき左右4個ずつ配置されていて、すべてを破壊すると勲章を出すのだ。つまり、1機につき、勲章だけで8万点を獲得することが可能というわけだ。

ここ中型機3機地帯は、前方集中オプションに切り換えて、はじめ右にいるヤツを破壊する。はじめの1機は勲章を出さずに、とにかく早く破壊するようにするのがポイントだ。で、右の中型機を破壊したら、針弾を避けつつ左の中型機の正面まで一気に移動する。ここからが勲章を回収するポイントになる。

左の中型機を破壊するとき、前方集中オプションで右の小砲台×4をまず破壊するのだ。ここは、中型機本体にダメージを与えてしまうとすぐに壊れてしまうので、自機の貫通弾がギリギリ小砲台に当たるようにショットを撃ち、破壊する。

右の勲章を出したら弾を撃ち止めて勲章を回収せず、す



右の中型機を速攻でかたづけて…、



左の中で勲章をたくさんゲット。重要でしょ。

ぐに左に移動。で、右と同じように左の小砲台も破壊するのだ。

これで、勲章が計8個出現しているはず。あとは右の落ちてくる勲章を回収して、左のも回収すればOK。

左の勲章回収のときは大抵針弾が飛んできていて、勲章を全部回収できない場合が多い。左の勲章は、5つあったら無理をしないで、最後の2つだけを取れるようにすること。そうすれば、勲章を落としても最後の2つさえ取れていれば100点になることは絶対にない。注意点の1つとして覚えておくといいだろう。

右の中型機を破壊すると、あとは中央の中型機を残すのみ。最後の中型機も左にいた中型機と同じように左の小砲台を破壊し、勲章が出たら右の小砲台に移れば問題ない。

これで、中型機で勲章を少なくても15個は回収することができる。全体的な注意点として、ムダなショットを撃ってしまうと中型機が壊れてしまうので、必要なところ以外はショットを撃たない。だが、勲章をすべて出したときは、回収するときに本体の針弾が邪魔になる場合が生じるので、しっかりと中型機を破壊しよう。

さて、中型機地帯を過ぎると4面後半に出現した中型機、1面に出現した中型機が現れ、それとともにザコが無数に出現する。ここはショットを撃ちっぱなしで進み、勲章を落とさないようにしておけば問題はない。場面的にも比較的難しくはない。

背景が夜景から敵基地へと移ると、6面の中ボス地帯となる。緑色のミサイルを撃ってくる砲台が4つに、黄色い弾を5WAY×2で撃ってくる砲台が2つ。中央には黄色い弾を扇状に撃ってくる弱点がある。

基本的にこの中ボスは、弾の撃ち方がランダムで、ちゃんとした避けパターンは作れなく、各プレイヤー独自でアドリブ避けをしている場所なのだ。つまり、ちゃんとした攻略もできないということになる。ただ、簡単に弾を避けるパターン的なものもあるので一応紹介しておこう。

中ボス地帯に着くとはじめにミサイルの攻撃がある。このミサイル攻撃が時間差でくるか、こないかがはじめに問題となるのだ。基本的にミサイルの周期をあわせることはできず、時間差で飛んできてしまうと割と最悪な場面になってしまう。

ミサイル攻撃の次は、左右にある砲台から5WAY×2の黄色い弾が飛んでくる。この砲台の弾は必ず一定の周期で飛んでくるようになっている。

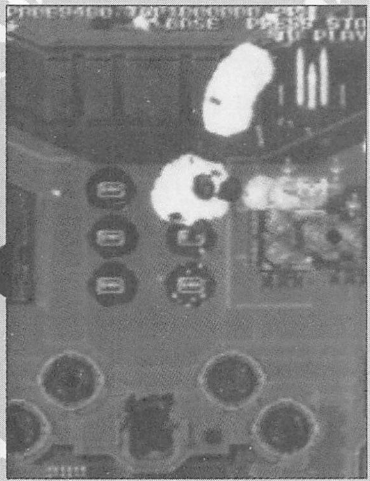
このミサイル攻撃と5WAY弾を避けるのだが、基本的には弾を中央に誘導して左か右に大きく避けるのがコツとなる。だが、先程説明した通り、敵の弾の周期が一定していないとかなり苦しい場面になるのだ。6面中ボスは、上にいる緑色の砲台のミサイル砲塔をまず破壊するのに専念し、左右の5WAY×2砲台を破壊するようにしよう。そうすれば、あとは本体が吐き出す扇状の弾を避けるだけになるので、楽になるはずだ。

サーチオプションで楽勝！楽勝！

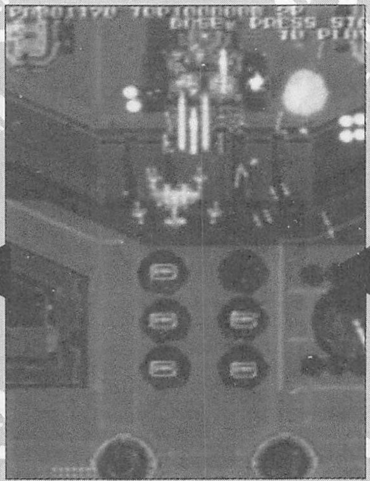
ここからは、6面BASE敵基地内に入ってからボス前まで一気に説明していこう。

中ボスを倒すとスクロールし始めて、画面右上から中型戦車が、中央には戦車が6台出現する。で、その後すぐに中央に中型戦車が1台、その両脇に茶色の中型戦車が1台ずつ現れる。この場面では戦車が出すウエポンアイテムを5つ逃して、サーチオプションを仕込んでおくのがポイントになる。では、具体的なやり方を説明していこう。

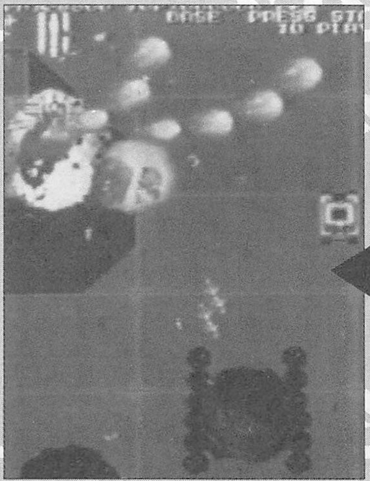
はじめ、画面一番右端まで自機を移動させて、緑色の中型戦車にある程度撃ち込む。撃ち込み具合は中型戦車の大型砲塔が破壊できるぐらいが目安で、破壊できればなおさらよい。ここは上部からザコが出現するので、破壊しつつ中央へ移動すれば問題ないだろう。



右の中型戦車に重なってウエポン大を回収して…、



左に移動しつつBウエポン小を1つ回収。



で、オプションを取るとサーチの出来上がり。

中央のほうへ移動したところ、戦車が2台ずつ縦に計6台出現する。この戦車すべてを破壊したら再び右の中型戦車の上に移動する。このとき中型戦車は小、砲台が幾つかにキャタピラが上に2つ残っている状態になっているはずだ。で、中型戦車の上に移動したらオプションをワイドにして、キャタピラを破壊するのだ。これでウエポンアイテム大を回収できる。

この次から重要な場面へと移る。ウエポンアイテム大を回収したら、速攻でウエポンを使い、画面左にいる茶色の中型戦車の前まで移動する。この移動中、中央に6つあるウエポンアイテムのうち1つを回収しておくのだ。ウエポンを使いながら移動するので、簡単に回収することができるだろう。

左の中型戦車および中央の中型戦車（茶色）が移動し終わるのを待つ。で、動きが止まったら破壊してオプションを回収するのだ。これでサーチオプションの完成だ。

この場面の一通りの注意点は、サーチオプションの仕込み方とウエポンアイテム大の回収の仕方だ。

まず、サーチオプションだが、これはウエポンアイテムを5つ画面外へ消せばよい。つまり、5つを取らずにそのままスクロールで画面内から消せばいいのだ。で、5つ逃してからオプションを取るとサーチオプションになる。

中ボスが過ぎたところでは、縦に6つウエポンアイテムが並んでいるため、消える前に1つ回収しないことを忘れずに…。

2つ目は中型戦車（茶色）のオプションアイテムだが、この中型戦軍は緑色と同じように本体に幾つかの砲台、8つのタイヤがついている。で、移動中にタイヤを破壊し、動きを止めてから本体を破壊するとウエポンアイテムが4つ出てしまうのだ。オプションを出すには、中型戦車が移動し終わるか、移動する前に破壊しなくてはいけない。

ビーム砲直前の戦車でウエポンアイテムを1つだけのがし、ビーム砲前の砲台を4つともこわし（ウエポンアイテムは落ちて行く）5個のがしてビーム砲のオプションをとると楽になれる。

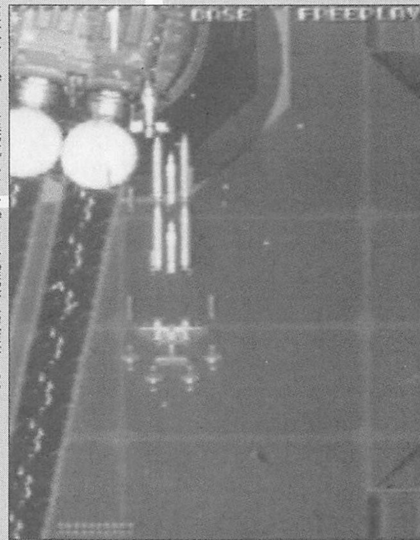
さて、戦車がたくさん出てくるハッチ地帯に移り、巨大レーザーや中型戦車のラッシュになる。基本的にここからはウエポンを使いまくり、ハッチをすべて破壊し勲章で稼ぐことになる。ハッチを破壊すると各2つずつ勲章を出すので、かなり重要な稼ぎポイントとなるぞ。

はじめ、左右にハッチが2つずつ縦に計4つ出現するが、ここは左2つをウエポンで破壊して勲章を回収し、右も同じように2つ破壊して回収する。

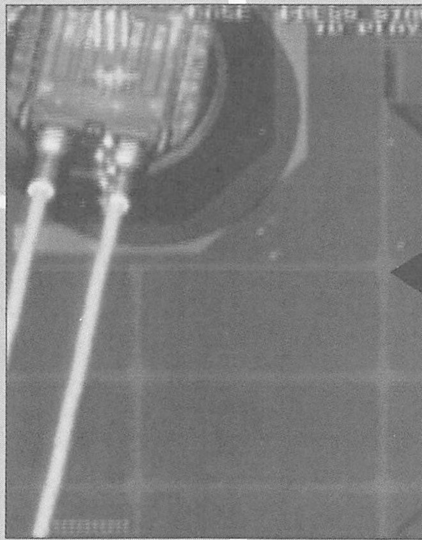
基本的に4号機のウエポンなら、ハッチはウエポンアイテム1つで破壊することができるので、「ない」と思ったら近くにいる戦車を破壊して回収するといいだろう。

ハッチを4つ破壊すると、再び左右にハッチが2つ現れ、右のハッチの隣には（右）ザコが5機置いてある。

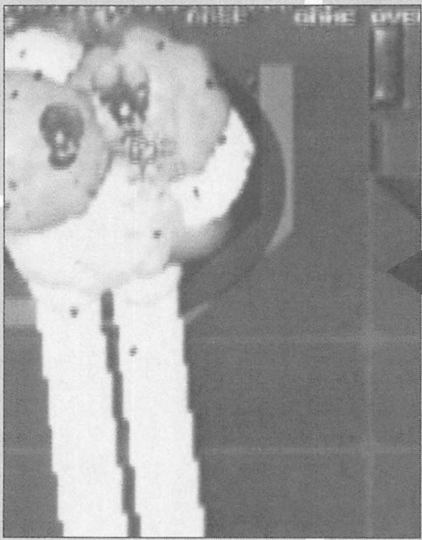
ここは、空中にザコが出現し、勲章を落としやすいので、あらかじめ右のハッチの隣にいるザコを破壊してアイテムを出現させておいて保険を作り、左のハッチから破壊して勲章を回収していこう。これ



巨大レーザーを誘導して、ザコを確実に破壊する。



で、レーザー砲台に重なって、ショットを撃ち込み…、



ウェポンで5万点だ!!

で、ハッチを破壊しているときにザコが勲章を出し、それを落としても右に保険で勲章が残っているので100点になる心配はいらない。

で、このあとにもう一度左、右とハッチが出現するので破壊する。この場面では戦車がたくさん出現するが、避けることができないほどの弾数ではないので心配なし。

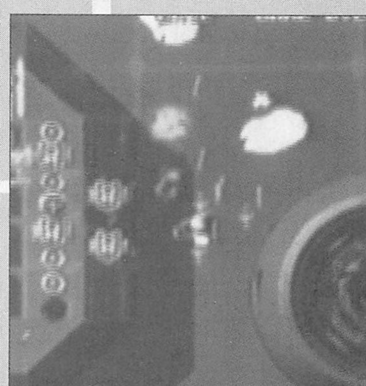
この位置を過ぎると、左前方から大型レーザー砲台と右にハッチが1つ出現する。この大型レーザー砲台はウエポンで破壊すると5万点が入る重要なポイント。よって、この前の場面ではできるだけウエポンアイテムを回収しておくようにしよう。

さて、大型レーザー砲台地帯だが、ここではレーザーを撃ってからちょっと経つまでザコが出現し続ける。つまり、へたにレーザーを誘導してしまうと、サーチオプションでザコを破壊し、勲章が出ると回収できなくなる場合がある。

ここは、レーザー砲台を左に誘導してレーザーを撃たせ、ザコが出現しなくなったらレーザー砲台に重なる。

レーザー砲台は、ある程度ショットで撃ち込んでからでないとウエポンで破壊できない。レーザーを誘導し、砲台に重なったらショットを約3秒間撃ち込み、ショットを撃ち止めてウエポンを使おう。これで5万点を獲得することができる。

レーザー砲台を破壊すると、ハッチから戦車が次から次へと出現するが、ここは速攻で戦車を壊し、ウエポンアイテムを1つ回収してハッチを壊す。ここはハッチの右側に針弾砲台が4つ縦に並んでいるので、ハッチの勲章を回収する前に確実に砲台を破壊してから勲章を回収しにいこう。で、そのまま戦車が出したウエポンアイテムを全部回収していると、今度は右上から大型レーザー砲台、左にハッチが再度現れる。



ザコを破壊して出現したアイテム。OPは取るなよ!

ここは、レーザーを左に誘導して右からレーザー砲台に重なりにいく。で、1つ目の砲台と同じように撃ち込み、ウエポンで破壊し左に移動するのだ。

左のハッチ周りだが、ここは1回目の大型レーザー砲台のハッチとは違い、砲台ではなくザコが縦に並んでいる。もちろん破壊すればアイテムを出す。ここが問題だ。

基本的には勲章だけを回収したいのだが、ショットとオプションの間に勲章が出てしまった場合、オプションを取るとワイドになるときがある。

この出現したアイテムはオプション以外のショット（大、小）を取るようにすること。

ショットパワーに関しては、ここからパワーアップしていっても問題ないので、気にせず取っていってよい。要は勲章を逃さないことだ。

この場面では右から中型戦車（茶色）が2台出現するので、早目にアイテム回収をして破壊しよう。

2台の大型レーザー砲台を過ぎると6面も中盤になり、戦車地帯のラッシュになる。ここは画面端左右にハッチが1つずつと、ちょっと間を開けてさらに1つずつ計4つ出現する。

ハッチが出現したら、まず左側のを破壊して勲章を回収し、そのハッチから出現した戦車のウエポンアイテムを取る。で、すぐに右側へ移動してハッチの勲章を回収するのだ。この次の場面が割と難しくなる。

右の勲章を回収後、すぐに左へと移動し、それと同時にウエポンアイテムを幾つか拾う。で、左のハッチを速攻破壊する。

ここがポイントとなるのだが、左のハッチを壊したら勲章を取らずに残し、すぐに右へ移動して同じようにハッチを破壊し、勲章を回収する。で、再び左に移動して勲章を取るのだ。

この動きの理由は、勲章を回収するときの戦車の攻撃の厳しさと、空中ザコの出現による（勲章を出す場合がある）。

ここは戦車の弾がかなり多く、ハッチの勲章を回収しているときに空中ザコが勲章を出すと、まず回収することができない。だから、左の勲章を保険として残すのだ。もし、残しておいた勲章を取りにいったとき、右に勲章が出たら諦めてわざと落としてから勲章を取るようにしよう。

さて、左に残しておいた勲章を回収すると、丁度左上から大型レーザー砲台が姿を現す。

このレーザー誘導は、勲章を回収するとき右からミサイル戦車が数台出現するので、そのウエポンを回収しにいけば自動的にレーザーを右に誘導できる。で、あとは前に出現した大型レーザー砲台と同じように破壊し、ハッチの勲章も回収すればいいだろう。

この大型レーザー砲台を破壊すると、もう1つレーザー砲台が右に現れるが、基本的にこの大型レーザー砲台全部で4つは、すべて同じように始末すれば問題はない。

4つ目の大型レーザー砲台を破壊し、ハッチの勲章を回収すると左から2面中盤で出現した中型ミサイル戦車が3台つながって出現する。6面の最終難関といってもいい場所だろう。

ここは安全策と冒険策の2通りのパターンが存在するが、一応、両方共説明しよう。

●安全策

4つ目の5万点大型レーザー砲台を破壊後、左にあるハッチを破壊せず、右上まで移動し、ハッチから出現した戦車の弾を誘導して徐々に下へ移動する。

で、2台の中型ミサイル戦車が出現したら左上へ移動して、弾の間を切り返す。

つまり、このパターンは戦車をたくさん出してキャラクターオーバー（画面内に一定数以上のキャラを出すことによって、本来出現するキャラを消すことができる）をかけて、3台いるはずの中型ミサイル戦車を2台にして攻撃を

少なくして進むのだ。かなり安全なパターン。

●冒険策

通常通りにレーザー砲台を破壊して、ハッチも壊す。で、安全策と同じように右上へ移動して中型ミサイル戦車の攻撃を極力引き付けて誘導する。

で、中型ミサイル戦車が3台出現したら左上へ一気に移動してウエポンを使い、ハッチを破壊して下に切り返す。手持ちのウエポンアイテム数が少ないと切り返すタイミングを取るのが難しい、割と冒険のはいったパターンだ。

中型ミサイル戦車地帯のパターンを2通り紹介したが、稼ぐなら冒険策がお薦めだ。

中型ミサイル戦車地帯のあとはどちらのパターンも同じ動きになる。ここを過ぎたら右へ移動して、ハッチを破壊して勲章を回収する。ここが一番6面で勲章を落としやすい場面になるのだ。

この場面では、右のハッチの隣（右側）にザコが3機置いてある。このザコを知らない間にサーチオプションで破壊して、勲章を逃す場合が多い。

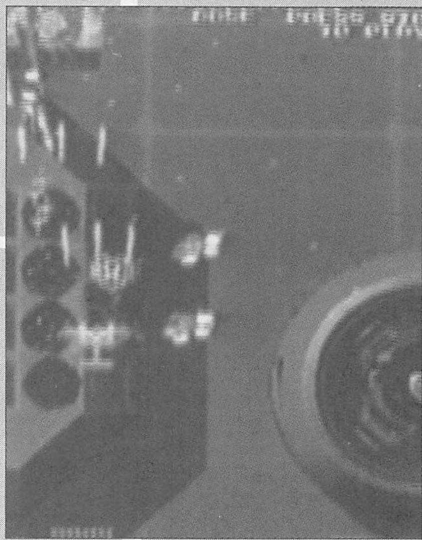
ここはハッチの勲章を回収したら、ザコを自ら破壊しにいき、アイテムの確認をしないで全部取ってしまってよい。もし、ここでオプションがワイドなどになっても、ここまでくればあとはハッチを2つ残すのみの状態になるので、問題ないだろう。

とにかく、この最後の場面は空中ザコと戦車の猛ラッシュで、かなり激しい攻撃になる。勲章にできるだけ気を使い、出現したアイテムはすべて取る意気込みでプレイするといいだろう。

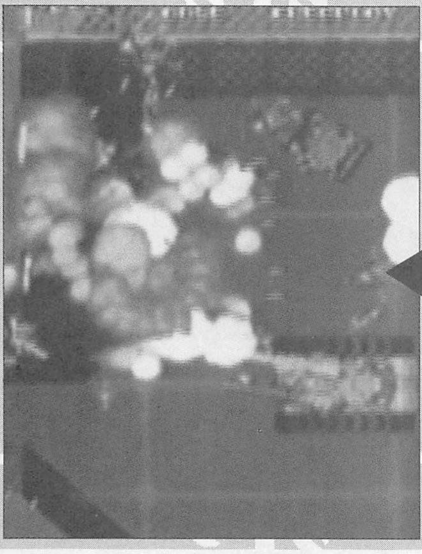
これで、6面道中は終わり。あとはボスを残すのみだ。が、これまた今回も都合によって道中までの紹介となり、ボスのほうは次号で攻略していきたいと思う。

最後に重要な大型レーザー砲台の撃ち込み具合についてだが、基本的にプレイヤーのランクによって堅さも異なり、撃ち込み具合も変わってくる。これだけは、何回か回数をこなして身につけるしかないぞ。


で、すぐに右上へ移動してミサイルを引き付けつつ誘導する。


レーザー砲台を壊して、ハッチも破壊しアイテムを回収。


中型ミサイル戦車が3台出現したら一気に左上へ移動だ。


で、ウエポンを使って切り返せば問題なし！

今から始めるバーチャロン・後編

電脳戦機 VIRTUAL ON CYBER TROOPERS™

バーチャロン

今回はキャンセルと回り込みについて復習。あいつのアノ攻撃が避けられなくて困っている人も必見だ。

担当：バーチャロンチーム
文責：ギィ・SHO

一カ月のご無沙汰、今から始めるバーチャロン・後編をお届けするぞ。今回はバーチャロンで対戦をする上で必要な細かいテクニックを紹介。

回り込みとは?キャンセルってなに?そんな疑問にお答えるぞ。

キャンセル

バーチャロンにおけるキャンセルには大きく2つのタイプが存在する。一つは純粋に、ある行動を途中でやめる(キャンセルする)というもの。ブレーキ、または逆噴射といったところだ。

そしてもう一つが、ある行動から素早く別の行動へ移行するもの。素早い連係攻撃を可能にしたり、攻撃後の隙をフォローしたりすることを可能にする。キャンセルの可能な行動(以下、被キャンセル行動)と、被キャンセル行動にキャンセルをかけて出すことのできる行動(以下、キャンセル行動)の組み合わせは決まっている。その組み合わせを紹介していこう。

●武器攻撃

> 被キャンセル行動
> ・立ち武器攻撃(例外あり)
> ・近接武器攻撃
> キャンセル行動
> ・ジャンプ
> ・ダッシュ
> ・(側進)しゃがみ攻撃
> ・ガード
> ・特殊入力攻撃

ほぼ全ての立ち状態での武器攻撃はキャンセル可能。フェイ・イェンのハンドビーム、バイパーⅡのバルカンのリロードモーションもこれに含まれる。例外はライデンのレーザーで、これにのみ一切キャンセルはかからない。

また、被キャンセル行動が移動しながら使用できるものであれば、側進しゃがみ攻撃によるキャンセルも可能だ。

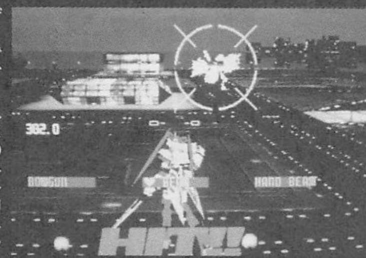
近接武器攻撃は起き上がりのものもキャンセル可能だ。

キャンセルのタイミングは攻撃前、攻撃後、いつでもOK。フェイント、とっさの回避、連係の組み立てなどさまざまに利用できる。

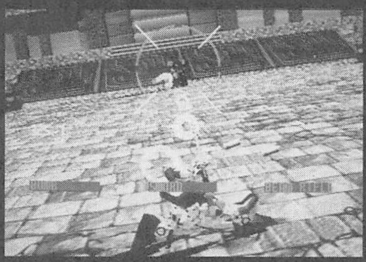
テムジンのライフル→キャンセルしゃがみライフルや、ドルカスのファランクス→キャンセルダッシュファイヤーボール、バイパーⅡのホーミングビーム→キャンセルジャンプ、アファームドのトンファー→キャンセルダッシュなどが代表的な連係の例だ。

ダッシュでキャンセルするときには、レバーを一瞬ニュートラルに戻し、再度レバーを入れ直すと同時にダッシュボタン、とやらなければならないことに注意。

特殊攻撃によるキャンセルが可能なのはドルカスのみで、メガスピンハンマーによるキャンセルが可能だ。ただし武器ゲージがすべて満タンという条件があるため、被キャンセル技は近接攻撃に限られる。



おなじみのこいつもキャンセル可能だ。

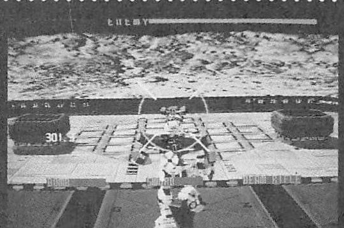


速度、軌道の違う3発の弾を同時発射するライフル＋しゃがみライフル。使える。

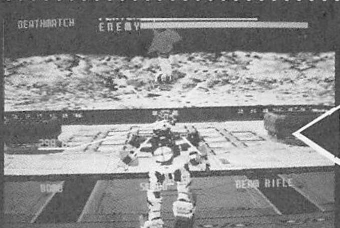
●ジャンプ

> キャンセル行動
> ・ジャンプキャンセル入力
> (上昇中に両レバー内側)

ジャンプをキャンセルできる行動はこれだけ。ジャンプの上昇中であればいつでもジャンプキャンセルを入力することで、上昇を中止、急降下することができる。ジャンプを旋回手段として用いるとしても、常にすぐにキャンセルしてしまうのではなく、状況に応じて使い分けるようにしていこう。



ジャンプキャンセルによる回避は、上に引きつけ、



キャンセルでやり過ごす。体に覚えさせろ。

●ダッシュ

> キャンセル行動
> ・ダッシュキャンセル入力
> (レバー逆方向＋ダッシュボタン)
> ・ジャンプ

基本的にどちらも、ダッシュし続けることによって相手を視界から逃すのを防ぐのに使う。もちろん回避手段として用いることも多い。

ダッシュキャンセルの目的としてはダッシュ&ダッシュキャンセルで最小限の動きで攻撃を回避することで銃口を相手に向け続けることを可能にする。

一方のダッシュキャンセルジャンプの利点は、ジャンプによって相手方向を向くことができるということと、誘い＋回避に利用できる点。多少使用頻度の差はあれど全機体必須の操作。

ただし、ダッシュキャンセル、キャンセルジャンプ自体に隙はないものの、フィールド上から見れば止まっているも同然。ここに攻撃を合わされる危険性もあることを理解しておこう。

ダッシュキャンセルのジャンプからは、グライディングラム、S.L.C.ダイブは出すことはできないので両機を使っている人は覚えておこう。

●特殊なキャンセル

激突！攻略コンビネーション!!

・ダッシュ攻撃キャンセル

ダッシュ攻撃後は一定距離慣性移動し、その直後に一瞬の硬直時間が存在する。ダッシュ攻撃キャンセルとは、この最後の硬直のみをキャンセルできるというもので、俗に「センターウェポンキャンセル」とも呼ばれる。

基本的にキャンセルして使う武器は何でも良く、素早く武器攻撃、または近接武器攻撃につなぐことができる。

さらにそのセンターウェポンをキャンセルしてダッシュやジャンプにつなぐことでとぎれなく動き続けることも可能だ。

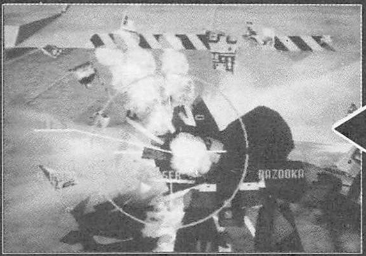
・ガードキャンセル

ガード自体はいつでも、隙なく別の行動に移行することができるが、相手の近接攻撃をガードした直後には一定のガード硬直が存在する。

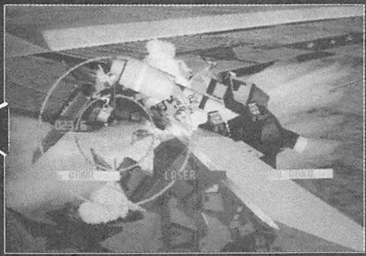
この場合、相手の攻撃をガードした瞬間に武器トリガーを引くことで瞬時に近接武器による反撃が可能。フェイ・イェンの左斬りキャンセルガード→左斬りなど、通常は良くて相打ち、ダッシュによる回避もできない連係に対して割り込むことができる。もちろん相手がキャンセルガード、またはジャンプしていた場合、反撃技にはならない。

攻撃発生の早い、ライデン、ベルグドルのショルダー（左武器）などは、この用途に最適だ。

キャンセルはいずれもかければいいってものではない、その辺の判断は最終的には経験によるしかない。機体の操作にのみ神経を配るのではなく、相手がどこにいて、なにをして（狙って）いるのかに神経を研ぎ澄ますのだ。



ほぼどんな連携にも割り込める。フェイントに注意。



この瞬間にトリガーを引けば、

回り込み

近接攻撃はV.R.戦の華。そしてその中でも踏み込み、相手の背後に回り込みつつ斬りつける「回り込み」は最も派手で、効果的なテクニックの一つ。ただし回り込みは特定の「操作」によって出すものではなく、特定の「条件」によって発生する。慣れていないと使いこなすことは難しいが、意外な局面で役に立ったりする。

回り込みを理解するにはまず「ホバー」を理解しておく必要がある。まず、ダブルロックオンした状態で、近接武器攻撃を使用すると、相手との距離が多少あいていても一気に踏み込み、攻撃する。これが通称「ホバー」と呼ばれる行動だ。

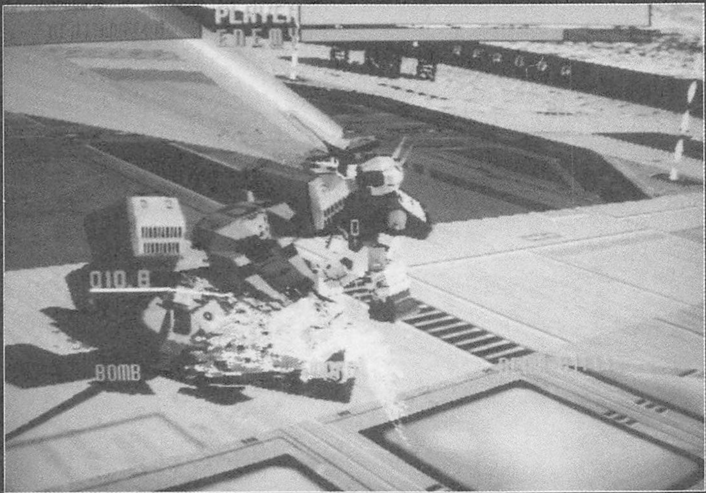
このホバーは通常、直進しかしないが、相手の横移動と近接攻撃入力のタイミングがほぼ同時であった場合、ホーミング性能を持つようになる。

結論からいえば、このホーミングホバーこそが回り込みの正体だ。

当然、このホーミングホバーは自発的に行うことも可能で、ダブルロックオン時に近接武器攻撃を入力。直前に旋回または側進で相手を正面から外すことで可能になる。

角度的にこのホーミングホバーで追尾しきれない位置関係にあったときはじめて、回り込みが発生する。

具体的には、以下の操作、状況での回り込みがほとんど。



起き上がりに狙うのが基本かつ最も実用的。フェイントも交えていこう。

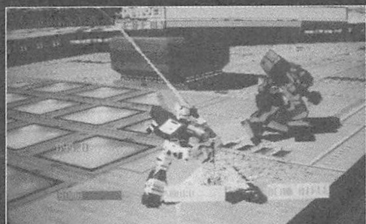
●密着から

起き上がりなどに狙うのがほとんど。この場合、全機体「一方のレバーを外側斜め前に入れると同時にトリガーを引く」ことで、回り込みが可能。回り込みの最も基本的な使い方だ。ノーマルホバーキャンセルガード→回り込みといったことも可能だが忙しいわりには報われない。

●回避に対して

相手がダッシュ等による回避をするのを見越して行う回り込み。アファームド、テムジンならステージによっては開幕から仕掛けることも可能。

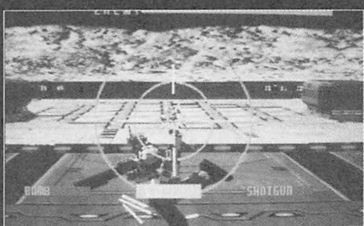
斜め移動で接近しつつ、軸がずれた瞬間に近接攻撃。ダッシュで回避しようとすると回り込み、背後から斬りつけられる。テムジンのソードキャンセルしゃがみソードやバイパーⅡの右斬り→左斬り、フェイ・イェンの左斬りキャンセルガード→左斬りなどをガード後、ダッシュなどによる回避をしようとすると同様に回り込まれ、背後から斬りつけられることになる。


にがさんっ！ってかんじの対ダッシュ回り込み。要所で使うと渋い。

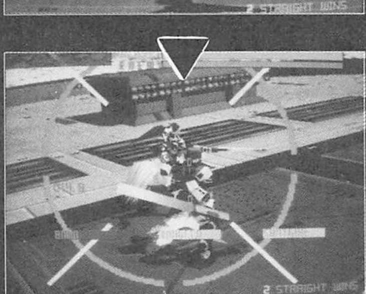
●前ダッシュに対して

可能なのはほぼ、テムジンのソード、アファームドのトンファー、フェイ・イェンの左斬りに限られる。

交差法などを狙ってこちらに前ダッシュしてきた相手に対し、側進して軸をずらし近接攻撃を行うと回り込むように相手のダッシュを追いかけ、背後から斬りつけることができる。テムジン、アファームドにとってはかなりの戦力になるぞ。



前ダッシュ等に対し、ほんの少しだけ軸をずらすと同時に、



近接攻撃でこの通り！ボムにだけは注意だ。

・回り込みに対する防御

通常の方法ではガードはもちろん、ダッシュによる回避もできない回り込み斬り。まず基本となる回避法はジャンプ。バイパーⅡやバル・バス・バウならこれだけでも十分だが、ほかの機体の場合、即ジャンプキャンセル、着地ガードとやったほうがよい。キャンセルまたはジャンプが遅かった場合、空中にいる間に斬られてしまうので注意。

起き上がりに重ねにきた場合、ガード起き上がり（後退しながらガードしつつ起きあがる）が手堅い。また、なにもせずに無敵時間を延長するのも一つの手だ。

とゆうわけで2回にわたってお届けした「今からロン」いかがでしたでしょうか。

いやいや、よく考えてみると未だ誌上で紹介していないネタっていっぱいあるんですよね。とりあえず疑問、質問等がございましたら「バーチャロンチーム」宛にどんどんお手紙ください。ではでは。

まずは避けてから…ファランクス対策

ドルカスの強力な武器であるファランクス。まずは知識から覚えて避けるようにしよう。

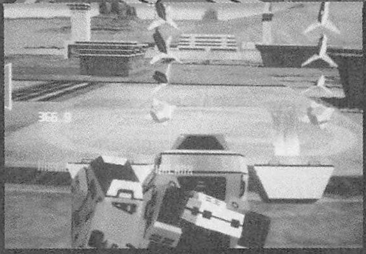
担当：SHO

ファランクスとは…

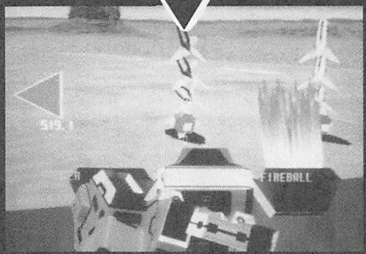
ドルカスの切り札であるファランクスは、非常に攻撃範囲が広く避けづらい攻撃である。しかも、攻撃力がかなり高くぼやぼやしていると、あっと言う間にやられてしまうほどだ。

ファランクスの形状は一つではなく、通常、前ダッシュ、横ダッシュ、バックダッシュ、しゃがみと、五つの異なる形のファランクスがある。ちなみに、ジャンプからのファランクスは、前ダッシュファランクスと形状はほぼ同じ。

ファランクスはボム型のものと、ミサイル型のものを同時に発射し、ボム型の物はベルグドルのナパームのように、8つの火柱を立てる。ミサイル型のものは、1つの火柱を立てるようになっている。これの組み合わせによってファランクスは構成されているのだ。



このボム状のものと、



ミサイルでファランクスはできている。

ドルカスの強さ

ドルカスの攻撃は、ファランクスだけが強い訳ではなく、ファランクスと他の攻撃を組み合わせることによって、強さを発揮する。

ドルカスの基本戦法であるファランクスキャンセルを使った攻撃は非常に強く、避けるのも難しい。

止まっていれば避けられるファランクスも、そのあとのダッシュファイヤーボールは避けることができないというように、ファランクス後の攻撃も考えなければならない。

そこで、ファランクスの形状と、次の攻撃も考えつつ避け方を攻略していこう。



ファランクスキャンセルをどうにかしなければ…。

ファランクスの形状

●通常ファランクス

まずは、通常のファランクスから考えていこうと思う。

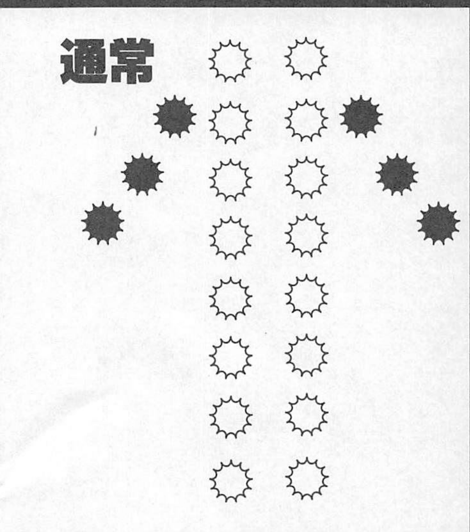
図を見てもらえばわかるが、左右に3つミサイルが広がり、縦にボムの火柱がまっすぐ進むようになっている。

この形状は、ドルカスがファランクスを撃ったあと、すぐに行動できるため速めの回避が重要になってくる。

このあとにドルカスが前ダッシュファイヤーボールか、ハンマーを撃って来た場合、止まって避けることはできない。

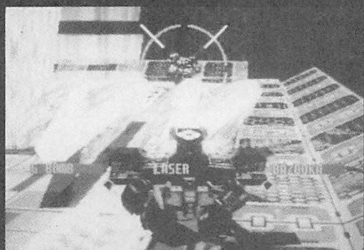
そこで、避けるには速めにナナメ前ダッシュで反応するのが良い。キャラのタイプ別に攻略すると、ダッシュスピードの速いキャラはナナメ前ダッシュでいいが、バイパーII、バル・バス・バウは、ジャンプしたあとに横に移動すれば、上から相手を回り込むようになるのでこちらのほうが回避しやすい。ライデン、ドルカス、ベルグドルなどは、やはりナナメ前ダッシュをするが、そこでダッシュ攻撃をして、相手の攻撃を打ち消すようにするのがいい。

これは中間距離で戦った場合の対応で、遠距離のときは中央の火柱だけ避けて、障害物などを使って次の攻撃をよけるのがベストだ。





バイパーIIなどはジャンプしてからで、

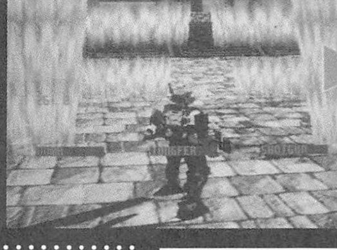


重量級はナナメダッシュ攻撃

●前ダッシュファランクス
横ダッシュファランクス

この2つのダッシュファランクスは、ファランクスが発射するまでに自分が動かなければファランクスが当たることはないのだ。しかもダッシュからの攻撃なので、すぐに次の攻撃がくることはない。

また、相手のダッシュ攻撃の硬直を狙い撃ちできるため有利な展開となる。



止まっていればくらわないのだ

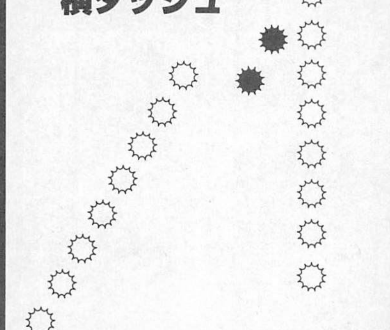
これは前ダッシュと横ダッシュに対応しているが、横ダッシュのファランクスは少し速めに対応しないとくらってしまうときもある。また、横ダッシュファランクスに対しては、間違っても横ダッシュで避けようとしてはいけない。必ず横に火柱があるからだ。

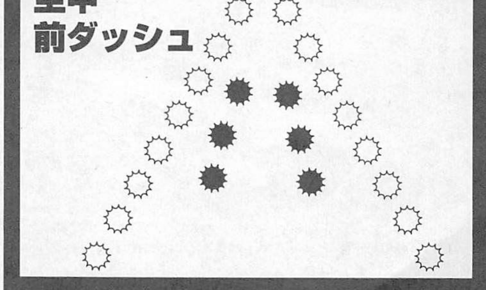
このダッシュからのファランクスは分かればくらうことはなくなるので、ドルカス戦は少しは戦えるようになるだろう。

●後ろダッシュファランクス

まず、図を見てもらえばわかるが、火柱がクロスしているのだ。画面上では、中央に集中して飛んでくるようにも見えるが、実はクロスしているのだ。また、中央にも2つの火柱が立つので、注意が必要。

このファランクスの避け方は、状況によって変わってくるが、横ダッシュでかわすことが多い。相手との離れているときは、止まって様子を見るのもいい。



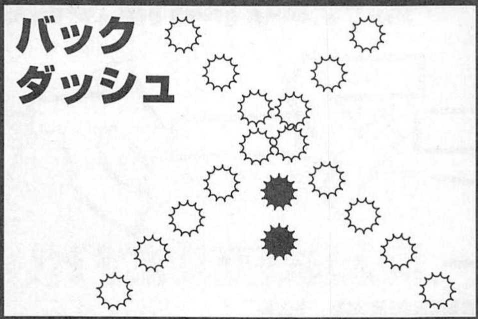




中央に集中して見えるが、実際はクロスしているのだ。

また、バイパーⅡ、バル・バス・バウなどは、ジャンプの着地に合わされやすい攻撃だが、空中で相手のナナメ前に進むように追いかけつつ着地すれば、避けやすい。

バックダッシュファランクスは中央に火柱が集中するので左右に避けたいところだが、不用意によけるのではなく、相手との距離を把握すれば避けられる率は上がるだろう。

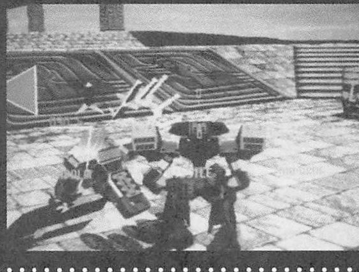


●しゃがみファランクス

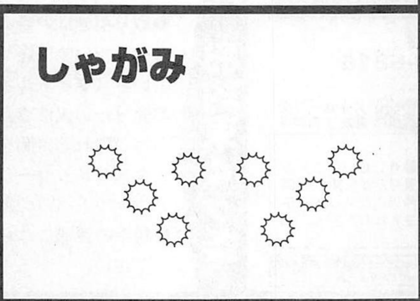
これは、対空ファランクスなので離れていればまず当たることはないが、このファランクスの強さは接近戦にある。

回り込みでドルカスを攻撃したときに、ドルカスがしゃがみファランクスを出せば負けてしまうのだ。このファランクスは360度攻撃判定が存在するので、非常に厳しい。

しかし、接近戦ではこれを逆手にとり、回り込みキャンセルダッシュ攻撃などをすればしゃがみファランクスの間に攻撃が当たるので試してほしい。



しゃがみファランクスは、360度攻撃判定がある。



避けるには…

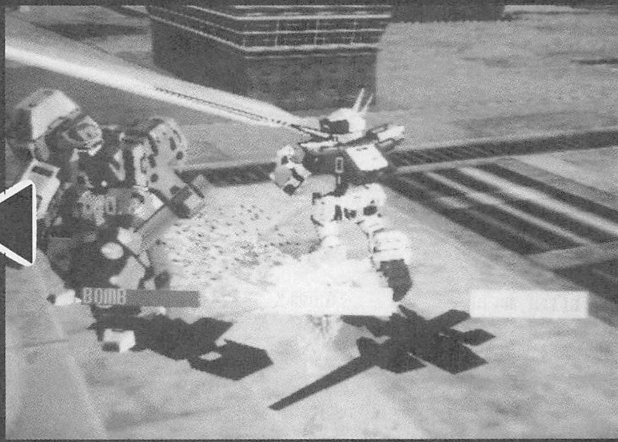
結果的に、ダッシュファランクスに対しては、動かずにいればほとんど攻撃が当たることはない。

追い込まれてしまうと避けることは厳しくなるので、早めの行動が重要になってくるが、知識を持っていることも重要になる。また、ジャンプファランクスに関しては、形状は前ダッシュファランクスとほぼ同じだが、相手がジャンプするので接近してもぐりこめば問題はない。

とにかくドルカスがダッシュしたときのファランクスだけはなるべくくらわないようにしよう。



キャンセルダッシュ攻撃が有効



回り込んでから、

ほしい物を今すぐ手元に!!

分割払い
始めました。

★低金利ローン★ ★商品の組合せは自由自在です。★ ★最高60回までOK!!★

KONAMI 新型筐体 ウインディ29
（筐体12ボタンパネル使用）



限定50台 特別価格 ￥195,000
（送料・消費税含む）

初回￥17,780　￥17,600×11回
初回￥11,560　￥ 9,400×23回
初回￥ 9,640　￥ 6,700×35回

SEGA ニューアストロシティ
（筐体12ボタンパネル使用）



通販価格￥235,000（税込）

初回￥21,540　￥21,200×11回
初回￥12,280　￥11,400×23回
初回￥10,720　￥ 8,100×35回

SEGA ニューアストロシティ+バーチャファイター2,1 組込
（筐体12ボタンパネル仕様）



通販価格￥420,000（税込）

初回￥38,380　￥37,900×11回
初回￥21,360　￥20,400×23回
初回￥14,840　￥14,600×35回

SEGA ニューアストロシティ SNK キングオブファイター96' 組込



通販価格￥402,000（税込）

初回￥36,468　￥36,300×11回
初回￥21,036　￥19,500×23回
初回￥16,804　￥13,900×35回

SEGA ニューアストロシティ（12ボタンパネル仕様） CAPCOM CPⅡシステム セット
通販価格￥498,000（税込）



CPSⅡマザーボード
ストZERO2　（カート）
シャドーオーバーミスタラ　（カート）
マーヴルスーパーヒーローズ　（カート）
ヴァンパイアハンター　（カート）
サイバーボッツ　（カート）
X−MEN　（カート）

初回￥45,932　￥44,900×11回
初回￥25,064　￥24,200×23回
初回￥17,996　￥17,300×35回

SEGA ニューアストロシティ（12ボタンパネル仕様） CAPCOM ストZERO 2アルファーセット
通販価格￥379,000（税込）



CPSⅡマザーボード
ストZERO2アルファ

初回￥34,636　￥34,200×11回
初回￥19,472　￥18,400×23回
初回￥16,008　￥13,100×35回

SEGA ニューアストロシティ+TAITO F3 セット
（筐体12ボタンパネル仕様）　通販価格￥448,000（税込）



F3マザーボード
バブルシンフォニー　（カセット）
ダライアス外伝　（カセット）
エレベーターリターンズ　（カセット）
パズルボブル2　（カセット）
ゲキリンダン　（カセット）
究極タイガーⅡ　（カセット）

初回￥41,232　￥40,400×11回
初回￥21,864　￥21,800×23回
初回￥18,396　￥15,500×35回

SEGA ニューアストロシティ NAMCO ソウルエッジ NEW Ver セット
（筐体12ボタンパネル仕様）



通販価格￥338,000（税込）

初回￥30,892　￥30,500×11回
初回￥17,582　￥16,400×23回
初回￥13,676　￥11,700×35回

SEGA ニューアストロシティ（12ボタンパネル仕様） KONAMI GXセット
通販価格￥440,000（税込）



GXマザーボード
沙羅曼蛇2　（ロム）
セクシーパロディウス　（ロム）
ときめきメモリアル対戦　（ロム）
対戦ぱずる玉　（ロム）
ツインビーヤッホー　（ロム）
ドラグーンマイト　（ロム）

初回￥40,260　￥39,700×11回
初回￥21,720　￥21,400×23回
初回￥15,380　￥15,300×35回

CAPCOM CPSⅡ ボードマスターセット
通販価格￥320,000（税込）



ボードマスター
CPSⅡマザーボード
ストZERO2　（カート）
シャドーオーバミスタラ（カート）
マーヴルスーパーヒーローズ　（カート）
ヴァンパイアハンター　（カート）
サイバーボッツ　（カート）
X−MEN　（カート）
CPSⅡ用ハーネス

初回￥28,980　￥28,900×11回
初回￥17,260　￥15,500×23回
初回￥12,140　￥11,100×35回

SNK キングオブファイター96',ボードマスター セット
通販価格￥218,000（税込）



初回￥20,712　￥19,600×11回
初回￥10,824　￥10,600×23回
初回￥10,436　￥ 7,500×35回

CAPCOM X-MEN VS ストリートファイター ボードマスター セット
通販価格￥266,000（税込）

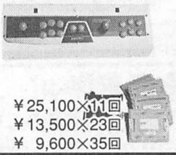
ボードマスター
X-MEN VS ストリートファイター
CPSⅡマザーボード
CPSⅡ用ハーネス



初回￥24,344　￥24,000×11回
初回￥13,988　￥12,900×23回
初回￥11,032　￥ 9,200×35回

TAITO F3, ボードマスター セット
通販価格￥278,000（税込）

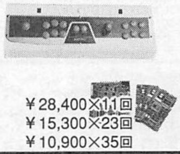
ボードマスター
F3マザーボード
バブルシンフォニー（カセット）
ダライアス外伝（カセット）
エレベーターリターンズ（カセット）
パズルボブル2（カセット）
ゲキリンダン（カセット）
究極タイガーⅡ（カセット）
ハーネス



初回￥25,252　￥25,100×11回
初回￥14,204　￥13,500×23回
初回￥12,056　￥ 9,600×35回

KONAMI GX.ボードマスター セット
通販価格￥315,000（税込）

ボードマスター
GXマザーボード
沙羅曼蛇2　（ロム）
ときめきメモリアル対戦　（ロム）
セクシーパロディウス　（ロム）
ツインビーヤッホー　（ロム）
ドラグーンマイト　（ロム）
対戦ぱずる玉　（ロム）
ハーネス



￥28,400×11回
￥15,300×23回
￥10,900×35回

SEGA バーチャファイター3
☆いよいよ発売間近!!
予約受付中。もちろんローンの取扱もOK。

KONAMI新型筐体ウインディ29先行予約受付中!!
限定50台特別価格￥195,000（送料・税含む）
W750　H1,445
D905　モニター24に対応

CAPCOM

ストZERO2アルファ（新品・カート）	値引き有り
X-MENVSストリートファイター（新品・カート）	値引き有り
ウォーザード（新品）	予約受付中
スターグラディエイター（新品）	値引き有り
ロックマン2（新品カート）	値引き有り
ストZERO2（カート）	25,000
ロックマン（新品）	50,000
闘神伝2	45,000
D&Dシャドー（カート）	80,000
19XX（カート）	50,000
マーヴルスーパーヒーローズ（カート）	28,000
ストZERO（カート）	10,000
ヴァンパイアハンター（カート）	15,000
X-MEN（カート）	20,000
パワードギア（カート）	30,000
トップシークレット	42,000
ブラックドラゴン	25,000
1943	12,000
戦場の狼	10,000
戦場の狼Ⅱ	25,000
ラストデュエル	18,000
殿様の野望2	10,000
殿様の野望	4,000
天地を喰らうⅡ	25,000

KONAMI

ときめきメモリアル対戦ぱずる玉	148,000
沙羅曼蛇2	50,000
スラムダンク2	95,000
スラムダンク	25,000
究極戦隊ダダンダーン	48,000
グラディウスⅡ	40,000
ゼクセクス	36,000
クライムファイター	15,000
タートルズ　スーパー亀忍者	8,000
GXマザーボード	40,000
セクシーパロディウス	50,000
対戦ぱずる玉	43,000
極上パロディウス	45,000
出たな　ツインビー	18,000
タイムパイロット84'	20,000
サンダークロス	25,000
プレミアサッカー	12,000
ピットファイター	12,000
ファイナライザー	12,000
サプライズアタック	5,000

NAMCO

ダンシング・アイ（新品）	168,000
ソウルエッジ NEW Ver	75,000
ゼビウス3D/G	80,000
クラシックコレクション2（新品）	75,000
クラシックコレクション1	25,000
トイポップ	68,000
グロブダー	68,000
ピストル大名の冒険	20,000
ワルキューレの伝説	68,000
ドルアーガの塔	75,000
リブルラブル	45,000
マッピー	42,000
パックランド	70,000
パック&パル	45,000
アウトフォクシーズ	35,000
バラデューク	38,000
ディグダグ	30,000
ゼビウス	28,000
モトス	70,000
ニューラリーX	65,000
ワンダーモモ	80,000
ドラゴンスピリッツ	60,000
ギャラクシアン	35,000
スーパーワールドスタジアム95'	15,000
スプラッターハウス（ロム）	25,000

TAITO

ファイターズインパクト（新品）	190,000
まじかるでーと（新品）	値引き有り
レイストーム（新品）	190,000
サイキックフォース	120,000
ゲキリンダン（新品・ロム）	10,000
パズルボブル2（ロム）	23,000
ダライアス外伝（ロム）	28,000
エレベーターアクションリターンズ（ロム）	30,000
あっかんべえだー（ロム）	15,000
バブルシンフォニー（ロム）	10,000
カイザーナックル（ロム）	3,000
レイフォース	88,000
ルナレスキュー（白黒）	55,000
アルペンスキー	50,000
インベーダー（カラー）	50,000
カブキZ	15,000
パズルボブル	15,000
バブルボブル	32,000
ハーレーズコメット	15,000
フロントライン	30,000
サイレントドラゴン	15,000
ニンジャキッズ	12,000
中華大仙	8,000
地獄めぐり	10,000
究極タイガー	10,000

SEGA

蒼穹紅蓮隊（新品）	値引き有り
バーチャファイター3	予約受付中
ソニック・ザ・ファイターズ	200,000
バーチャーファイターKIDS	80,000
ファイティングバイパーズ（音声アンプ付、配線済）	150,000
バーチャーファイター2（音声アンプ付、配線済）	100,000
ペンゴ純正	60,000
ファイナルアーチ	60,000
バーチャファイターリミックス	57,000
ばくばくアニマル	55,000
上海 万里の長城	75,000
ドラゴンボールZ　VRVS	25,000
アッポー	22,000
青春スキャンダル	30,000
テディボーイブルース	42,000
ピットフォール2	45,000
モンスターランド	22,000
サンダーフォースAC	18,000
DDクルー	8,000
ぷよぷよ	12,000
ぷよぷよ通	15,000

DECO

ダンクドリーム95（新品）	40,000
マジカルドロップ	15,000
クルドバスター	15,000
デスブレイド	10,000
バックファイヤー	45,000

IREM

アールタイプ　レオ	28,000
フック	25,000
四川省2	10,000
ボンバーマン	10,000
ぐっすんおよよ	10,000
迷宮島	10,000
サンダーブラスター	12,000
大工の源さん	6,000

BANPRESTO

セーラームーン	50,000
スーパースラムズ	42,000
ウルトラ警備隊	25,000
アルチメイトテニス	12,000
SDガンダム サイコサラマンダー	4,000
マクロス	15,000

SNK

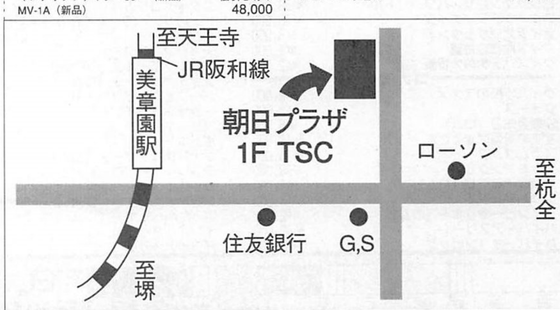
ステークスウィナー2（新品）	値引き有り
キングオブファイター96'（新品）	値引き有り
MV-1A（新品）	48,000
MV-1F	20,000
怒Ⅲ（純正・新品ループレバー付）	70,000
キングオブファイター95'	15,000
ビッグトーナメントゴルフ	30,000
ソニックウイングス3	10,000

ATLUS

ブレイゾン	10,000
豪血寺外伝　最強伝説	43,000
豪血寺一族	10,000

その他

デッド・オア・ライブ（新品）	予約受付中
戦国ブレード	80,000
ストライカーズ1945	75,000
ジャッキーチェン	45,000
バイパーフェイズワンNEW,ver.	45,000
パング3	25,000
ライデン	20,000
上海Ⅲ	35,000
ワールドラリー	28,000
レモンエンジェル	20,000



TSC
有限会社　哲信クリエイト
〒545　大阪市阿倍野区美章園2-21-11 朝日プラザ1F
TEL.FAX 06-719-9919　営業時間 10:00〜21:00

●お支払い方法●
●銀行振込・・・・・・入金確認即商品発送
●コレクトサービス・・・・・・商品代引サービス
振込先、相互信用金庫本店（当）0464186
　　　　相互信用金庫本店（普）0030322

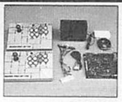
TAMAYA特選おすすめセット！
X-MEN vs ストリートファイターが新登場

X-MEN vs ストリートファイター スーパーベガセット


X-MEN vs ストリートファイター(新品)
スーパーベガ21
ハーネス
Qサウンドボード(ケーブル付)

通販特価(送料・税込) **¥278,000**

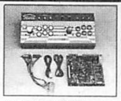
初回¥26,496	初回¥16,452	初回¥12,348
¥26,200×11回	¥14,200×23回	¥10,100×35回

X-MEN vs ストリートファイター シグマセット


X-MEN vs ストリートファイター(新品)
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ASコード、ハーネス
Qサウンドボード(ケーブル付)

通販特価(送料・税込) **¥273,000**

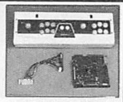
初回¥26,336	初回¥14,882	初回¥12,768
¥25,700×11回	¥14,000×23回	¥ 9,700×35回

X-MEN vs ストリートファイター パナカスタムセット


X-MEN vs ストリートファイター(新品)
パナカスタム
ハーネス
Qサウンドボード(ケーブル付)

通販特価(送料・税込) **¥247,000**

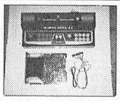
初回¥23,304	初回¥12,098	初回¥10,052
¥23,300×11回	¥12,700×23回	¥ 9,000×35回

X-MEN vs ストリートファイター ボードマスターセット


X-MEN vs ストリートファイター(新品)
ボードマスター
ハーネス、
Qサウンドボード(ケーブル付)

通販特価(送料・税込) **¥263,000**

初回¥24,916	初回¥14,042	初回¥10,108
¥24,800×11回	¥13,500×23回	¥ 9,600×35回

ザ・キングオブファイターズ'96(中古) スーパーベガセット


ザ・キングオブファイターズ'96(中古)
MV1FZ(中古)
スーパーベガ21
特製ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥195,000**

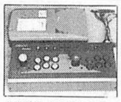
初回¥19,440	初回¥10,630	初回¥ 8,120
¥18,300×11回	¥10,000×23回	¥ 7,100×35回

ザ・キングオブファイターズ'96(中古) シグマセット


ザ・キングオブファイターズ'96(中古)
MV1FZ(中古)
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード

通販特価(送料・税込) **¥190,000**

初回¥18,180	初回¥11,360	初回¥ 8,540
¥17,900×11回	¥ 9,700×23回	¥ 9,900×35回

ザ・キングオブファイターズ'96(中古) パナカスタムセット


ザ・キングオブファイターズ'96(中古)
MV1FZ(中古)
パナカスタム
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥165,000**

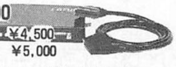
初回¥16,280	初回¥10,410	初回¥ 7,140
¥15,500×11回	¥ 8,400×23回	¥ 6,000×35回

ザ・キングオブファイターズ'96(中古) ボードマスターセット


ザ・キングオブファイターズ'96(中古)
MV1FZ(中古)
ボードマスター
ハーネス

通販特価(送料・税込) **¥185,000**

初回¥18,020	初回¥ 9,790	初回¥ 8,960
¥17,400×11回	¥ 9,500×23回	¥ 6,700×35回

アップスキャンコンバーター XRGB-1 ¥26,800


3チャンネルセレクター ¥4,500
4チャンネルセレクター ¥5,000

大画面モニターが使えるようになりました。
通販特価（代引、送料・税込） **¥26,000**

パソコン用モニターで高画質のゲーム画面が楽しめます（N64、プレイステーション、サターン、アーケード等に対応)。※水平同期周波数が24KHz専用のモニターには対応していません。

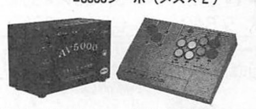
RAS-HD ¥14,500
(PS、SSアダプター付)


MSX用アダプター ¥2,500
3チャンネルセレクター ¥4,500
4チャンネルセレクター ¥5,000

SF、MD、SS、ネオジオ対応。☆業務用バーチャファイター2対応。☆15PしかないRGB15KHz対応モニターに21Pを増設。
対応機種　X68Kモニター、PO-TV45X・35X　FMタウンズ他社モードオートシンク以上の15khzモニタ。

SUPER VEGA 21 特価


サターン用コード ¥8,000
プレイステーション用コード ¥8,000

シグマセット AV-5000 Σ8000ターボ（メス×2） 特価


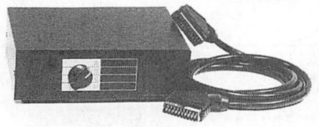
サターン用コード ¥4,000　メガドライブ用コード ¥2,000
スーファミ用コード ¥4,000　PCエンジン用コード ¥2,000
プレイステーション用コード ¥4,000

新発売 ディスプル（XRGB-1の姉妹品）

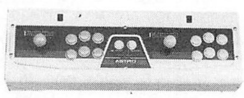

定価¥19,800 代引特価¥18,800(送料、税込)

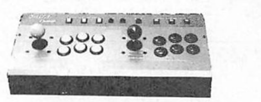
アストロ用底ケース ¥7,500

お買い得セット ¥13,000
(2L168アルミパネル、レバー×2、SWボタン×18個付)
・アストロ2L6Bパネル ¥5,000
・アストロ2L12Bパネルセイフミ製 ¥13,500
バーチャファイターパネル ¥15,000
バーチャロンパネル(純正) ¥65,000

21P用4chセレクター ¥5,000


21P接続コード ¥4,000

ボードマスター 特価


KIC PANACUSTOM 特価


RGBケーブル21P、15P 各¥3,000　SF用コード ¥8,000
ストII対応JAMMAハーネス ¥3,000　麻雀ハーネス ¥3,000

超お得なメンバーズカード会員募集中!

①入会金、会費は全て無料。②お買い上げ金額の5％をポイントとして還元。③ローンの申し込みがサインと捺印だけでOK！④キャッシング機能が付いているので、いつでも現金が引き出せます。
※他にもたくさんの特典が付いています。すぐに申し込み用紙を送ります。詳しくはTEL又は店頭にてお問い合わせください。

お得なTAMAYA通信販売

・ゲーム機（業務用）ソフト、関連グッズの通信販売を行っています。
・ヤマトのコレクトサービスで翌日配送できます。
・分割払いが利用できます。
・大型筐体の販売を行っています。
・電話での相談、説明。
・ハード、ソフトの買い取り。
・特殊ハーネス等の製作を行っています。
・FAXで24時間注文・相談受け付けています。

今月の目玉

ストZERO2（ロム）	¥18,000
バーチャファイター2	¥98,000
ゼビウス3D/G	¥38,000
アウトフォクシーズ	¥25,000
セクシーパロディウス	¥38,000
闘姫伝承	¥45,000
ゲーム天国	¥28,000
ヴァンパイアハンター（ロム）	¥12,000
登龍門	¥3,000
メジャータイトルII	¥8,000
ラストブロンクスPCB（ハーネス付）	¥特価
ファイティングバイパーズ（ハーネス付）	¥88,000
ソニックザファイターズ（ハーネス付）	¥98,000
ドーミー筐体（25インチ）（早いもの勝ち）	¥28,000
ソニックザファイターズ（ロム）	¥10,000

カプコン

ストZERO（ロム）	¥5,000
19XX（ロム）	¥45,000
ヴァンパイア（ロム）	¥5,000
ロックマン2ザ・パワーバトル	¥38,000
スターグラディエイター	¥98,000
ナイツオブザラウンド	¥8,000
クイズ殿様の野望	¥1,000
クイズハテナの大冒険	¥2,000

コナミ

クイズ学問のススメ	¥2,000
クォース	¥3,000
沙羅曼蛇2（ロム）	¥5,000
すすめ対戦ぱずるだま	¥48,000
スラムダンク	¥18,000
スラムダンクII	¥98,000
対戦ぱずるだま（ロム）	¥1,000
ダブルドリブル	¥5,000
ツインビーヤッホー（ロム）	¥2,000
ハイパーアスリート	¥88,000
ハイパーオリンピック	¥5,000
ピットファイター	¥5,000
リングの王者	¥5,000
マーシャルチャンピオン	¥12,000
エスケープキッズ	¥18,000

ジャレコ

エクセライザー	¥5,000
エクセリオン	¥5,000
ゲーム天国（ロム）	¥3,000
ソルダム	¥5,000
P47（ロム）	¥3,000
P47 ACES（ロム）	¥5,000
湾岸戦争（ロム）	¥3,000

セガ

アッポー	¥12,000
MVP（野球）	¥3,000
エジホン探偵事務所	¥15,000
クイズゴーストハンター	¥3,000
クラックダウン（ロム）	¥3,000
コラムスII	¥3,000
Jリーグ1994	¥18,000
スタックコラムス	¥1,000
ソニックザファイターズPCB（ハーネス付）	¥128,000
タントアール	¥3,000
チョップリフター	¥8,000
ドラゴンボールZ　VRVS	¥18,000
ファイナルアーチ（ロム）	¥18,000
パーフェクトビリヤード	¥3,000
フラッシュポイント	¥2,000
フリーキック	¥2,000
ポトポト	¥2,000
ボナンザブラザース（ロム）	¥3,000
ラフレーサー（ロム）	¥3,000
レッスルウォー	¥2,000

タイトー

あっかんべーだー（ロム）	¥5,000
インベーダーDX	¥12,000
ダライアス外伝	¥58,000
スラップショット	¥5,000
パズルボブル2	¥78,000
忍者キッズ	¥5,000
究極タイガー	¥8,000
シーファイターポセイドン	¥18,000
地獄めぐり	¥5,000

ナムコ

アサルト（パネル付）	¥45,000
ギャプラス	¥12,000
クラックス	¥2,000
グレートスラッガーズ	¥1,000
スーパーワールドコート	¥5,000
ゼビウス（ハーネス付）	¥12,000
ダンクマニア	¥28,000
鉄拳2（VerB）	¥8,000
ドラゴンバスター	¥28,000
ドルアーガの塔	¥78,000
ニューマンアスレチック	¥8,000
バーニングフォース	¥18,000
パックマニア	¥25,000
パックランド	¥32,000
ファイナルラップ2（ロム）	¥1,000
マーベルランド	¥25,000
マッハブレーカーズ	¥35,000
スーパーワースタ'93	¥3,000
ワールドスタジアム'90（ロム）	¥1,000

データイースト

アクトフェンサー	¥5,000
空手道	¥5,000
コブラコマンド	¥5,000
スカルファング	¥58,000
ワンダープラネット（ロム）	¥2,000

バンプレスト

ウルトラマン	¥3,000
戦国エース	¥18,000
戦国ブレード	¥68,000
ぷるるん	¥28,000

ネオジオソフト

龍虎の拳外伝	¥5,000
あしたのジョー伝説	¥3,000
アントロデュノス	¥5,000
エイトマン	¥3,000
餓狼伝説（1+2+3+S）	¥3,000
ギャラクシーファイト	¥3,000
クロスソード	¥3,000
ゴウカイザー	¥3,000
ゴーストパイロット	¥4,000
ザ・キングオブファイターズ'94	¥3,000
ザ・キングオブファイターズ'95	¥10,000
ザ・キングオブファイターズ'96	特価
神凰拳	¥5,000
風雲黙示録	¥5,000
天外魔境真伝	¥8,000
パルスター	¥5,000
ラストリゾート	¥4,000

その他

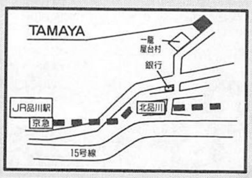
エキサイティングサッカー	¥1,000
大江戸ファイト	¥8,000
ガルメディス	¥5,000
がんばれギンくん	¥5,000
剣豪	¥12,000
コンバットライブス	2,000
四川省II	¥5,000
スパイナルブレーカー	¥3,000
ツインイーグルII	¥8,000

新製品（予約受付中）

バーチャファイター3	特価
ウォーザード	未定
鉄拳3	未定
X-MEN vs ストリートファイター(ロム10/17発売)	¥129,000
ストリートファイターIII	未定
デッドオアアライブ	¥未定

TMGC
TM ゲームクラブ
(株)TAMAYA

TEL.03-3472-8511/FAX.03-3472-8512
〒104東京都品川区東品川1-5-10
営業時間：平日AM9:30〜PM6:30／日祝AM10:00〜PM5:00
年中無休（夏期、年末年始は休暇あり）



★初心者歓迎★これから基板を始めたい方に詳しい資料差し上げます。80円切手2枚を同封の上、上記住所宛に請求してください。

(株)TAMAYA

佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

天使万歳ふたたび

第55回

文・四コマ
佐竹雅昭

秋深し。秋の夜長はゲーム三昧ってのが定番だよね。もちろん我らが怪獣王子も新次世代機でホクホク、と思ったら…。

おもちゃ券探検記

先日、某番組に出演した際に誕生日プレゼントとして、『おもちゃ券』1万5千円分をもらった。

「ラッキー!」

思わず私は大声を上げ、体全体で喜びを表現してしまった。

やはり物をもらう瞬間って、とても嬉しいものだ。

私はおもちゃ券で何を買うかを考えた。

(う〜ん、1万5千円か。こりゃ中途半端な値段だな。ミニ四駆だったらたくさんの数が買えるな…。いや、それともロクヨンを買うか。やっぱり、ここはロクヨンで勝負だ!!)

気合いが充分に溜まった状態で私は表に出た。

(よし!!今からロクヨンを買うぞ!!こんな時は1人でおもちゃ屋に行くのは寂しいから、事務所の使用人イイジマを呼びつけてやろう)

「もしもし、お疲れさん。私だ。イイジマよ、今からすぐに私の元に来なさい」

有無も言わせない強引な電話だった。

イイジマはかなり動揺していた。

「わっわかりました。でも何をしに行くのですか?」

「ロクヨンだよ」

私はきっぱり言った。

「ロクヨンですか?」

イイジマはアゴをガクガクと震わせながら尋ねた。

「おもちゃ券をもらったんでね、今からロクヨンを買いに行こうと思っているんだ」

私は全ての真相を話した。

数十分後、私とイイジマは1万5千円分のおもちゃ券を握り占めて、新宿の某百貨店に立っていた。

「あった!ロクヨンだ!ロクヨンだぜ!!」

私はショーウインドウに飾っていたロクヨンを見つめた。心の中はロクヨンに出会えた幸福感でいっぱいだった。

しかし、それも束の間、ロクヨンの値段は2万5千円。

(うわー!どう言うことだ。1万円も足りないぞ!!)

私は無念の思いで、ロクヨンにさよならを告げた。

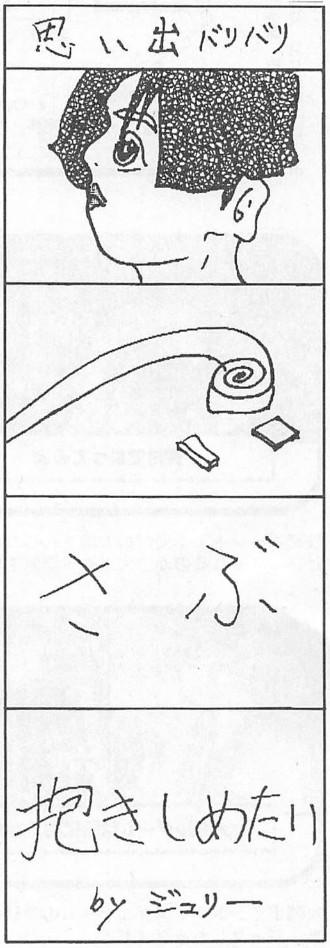
私の後を追ってきたイイジマが言った。

「いや、よそう。もう少ししたらロクヨンも安くなるだろう。こうなったら今からバッティングセンターで特打ちでもやるか!」

私とイイジマは流れる涙をこらえて、ひたすらバッティングセンターに走って行ったのだ。



(大阪府　ぱんち君)



怪獣王子の部屋



さたけ　まさあき　大阪府出身　A型
空手家　国内での試合復帰戦をめざして只今猛トレーニング中。激励のハガキはゲーメストまで！先日、趣味と実益をかねて「甚兵衛Tシャツ」を作成した♡

ポエム

「コンピュータ」

古い
遅い
何も機能が無い
それでもまだ
使っている
憂いに満ちた愛だけが
きっと君を
変えるだろう

by さたやん

お便り募集中!! 天使万歳では我らが王子を応援するお便りを募集。宛先は新声社㊝係。

東京ガリバー通信

第40号

な、なんと今回は足を伸ばして東京ガリバー東大宮店におじゃまさせてもらったぞ。

東大宮店はどんな感じ？

今回も松戸店のほうを離れて北の雄「東京ガリバー東大宮店」におじゃまさせてもらった。二階建てのそのビルはとても大きくばっちり目立っていたぞ。大きなバイパス沿いにあるこのお店、車じゃないとちょいとつらい感じもするが、歩いてでもこの店に行く価値はある。なぜか？

それはこの東京ガリバー東大宮店には女子スタッフがすごく多いからだ。素晴らしい…。ゲーム業界といえば何かと男子が多いもの。ギスギスとしたこの世界に光明を見いだせる場所、それがこのお店なのだ。

今の世の中若者はときめきに飢えているらしく、ゲームの世界はときめきだらけという。

「みんなー現実にときめけ」

あのどきどきが止まらない、胸の昂揚を取り戻すのじゃ。

下に紹介した女子っ娘は全員、東京ガリバー東大宮店のスタッフなのだ。これはもういくしかないよね。



JR東北本線　東大宮駅東口よりバス5分、丸ヶ崎火の見下より徒歩8分



受付でまってるよ

攻略ポイント1：受付のお姉さんははたして優しく対応してくれるのか？大丈夫！勇気を出して!!



ゲーム大好き

攻略ポイント2：メダルが詰まったりしたらすぐに声をかけよう。チャンスは逃すな!!



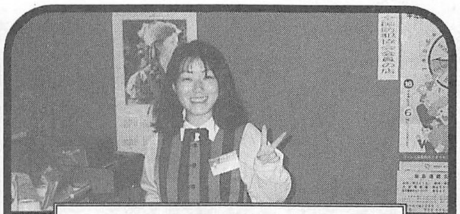
裏方さんも楽じゃないのよ！

攻略ポイント3：目に見えるとこだけで判断してはダメ！真実は案外見えにくいものだ。



メダルゲームは私におまかせ！

攻略ポイント4：メダルゲームの管理は大切なお仕事。ジャマしちゃダメだぞ。



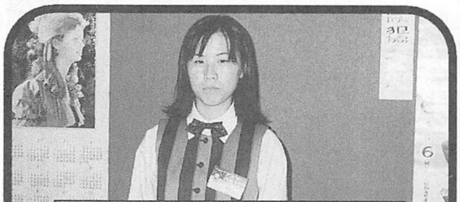
ピース！ピース!

攻略ポイント5：いつでも明るく対応してくれるといっても、それが真実とは限らないぞ。



ポッ。ピ、ピースです…

攻略ポイント6：恥ずかしがり屋のスタッフさん。常連になるくらいの心づもりで通え！



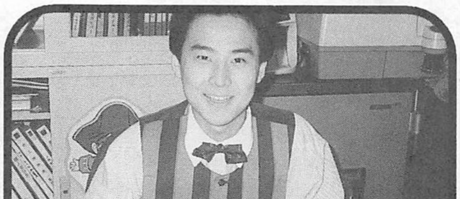
あっ………

攻略ポイント7：あっ………っとかいわれても困ってしまう。ムズキャラだ。



えっ呼んだ？

攻略ポイント8：あせりは禁物だ。だが時間は無限ではないのだ。



チワーッス！！

攻略ポイント9：初の男性キャラ。が、特に気にしなくていいだろう。

担当：田渕健康　助っ人：TM

アイランド

アイランドの趣旨の一つとして、「全国のゲーマーが今、何を考えてるのか」的なことを、ライブ感覚で伝えていきたい、てなモノがある。色んな人の色んな意見を広く深くとり上げていきたい。それが私のササヤカな夢…。うげ。

（激走合体・けそ丸）

今月のいっぱつ

ひみつ劇場
彼女の気力が萎えたワケ

★SNK公式ストーリーによれば、KOF'96大会前、草薙京は鬱蒼と茂った雑木林の中で、謎の男と闘ったそうである。

しかし、時を同じくして、今大会の出場者の多くが、別の謎の男に襲われていたことをご存じだろうか?

テリー・ボガードはサウスタウンのメインストリートを一人闊歩していた。パオパオカフェ2号店からの帰り道である。その時、突然物陰から、一人の格闘家が飛び出した。

「オラオラァッ!何が伝説の狼だァ!?楽勝ォッ!」

どこの誰かは知らないけれど、誰もがみんな知っている謎の挑戦者は遮二無二襲いかかって来た!

「アンディが昨日ボロ雑巾にしたヘッポコ格闘家ってのはアンタかよ」

そう言うや否やテリーの鬼神の攻めが爆裂。件の挑戦者は瞬時にズタボロとなった。

暫く後、場所は極限流道場。勿論、道場と言えば道場破りとジュラ紀から相場が決まっている。

「ナメんじゃねェぞォ!3人束になってかかってきな!」

リョウ、ロバート、ユリ…昔から極限流の皆さんといえば、親子の間柄でも手加減しないオチャメなポリシーで有名だ。先刻現れた道場破りも、多分に漏れず一片の肉塊と化していた。

さて一方、静けさを取り戻したかに見えたサウスタウン。例のやめておけばいいのに、格闘家は走りだしたらもう止まらない。今度のターゲットは闇の組織だ。

「貴様がこの街の三流マフィアのボスかァ!?オラオラァ!どォしたどしたァ!」

次の瞬間、挑戦者の体は絵にかいたような電撃熱傷につつまれたのだった。

だがしかし、後先を考えないのが信条の挑発男。こうなりゃ行く所まで行ってもらいましょう。ココはある建物の最上階…。

「なにが『ザコはおとなしくしていろ』だァッ!?テメエなんざァ、余裕っス!」

アッと言う間もなく地上へ叩き落とされる挑戦者だった。

この執念の男にも、最後の刻が近づいていた。が…最強流の名にかけて、ここで立ち止まる訳にはいかないのだ!

「ヒャッホーッ!やい貴様!草薙ナントカなんてヘボい奴追っかけてんじゃねェぜェ!今日から俺様が宿命のライバルになってやる!」

闇の炎によって泣いて叫んでそして散った挑戦者。宿命どころか短命で終わってしまったようだ。

この一連の事件が、今回のKOFに暗い影を落とすとは誰が想像したであろうか?

「バ…馬鹿な!虎煌拳が飛ばない!?」

戸惑いを隠せないリョウ。気力を極限まで高めても、覇王翔吼拳しか飛ばない（しかも以前のように通常必殺技としては出ない）のである。それはほかの極限流メンバーも同じであった。

「そ…そんな…修業を怠ったつもりはないが…」

こちらはアンディ。やはり飛翔拳が飛ばないので困惑しているようだ。

結局、あのへっぽこ格闘家に襲われた格闘家のほぼ全員が、飛び道具が飛ばなくなるという奇病に侵されたのであった。

この原因は、あのやったぜオヤジ男が持っていた、特殊なウイルスにある。それは、ヒビキ=ウイルスと呼ばれるもので、コレに侵されるとすべての飛び道具が飛ばなくなってしまうのである。いやはやどうにもバイオハザード状態なのである。

え?何?どうして八神庵の闇払いは今まで通り普通に飛んでいくのかって?そりゃアータ、アレですよ。俺はキチンと獲物を加熱したからですよ。アッチッチ。オ〜イ山田君、座布団全部持って行きなさい!

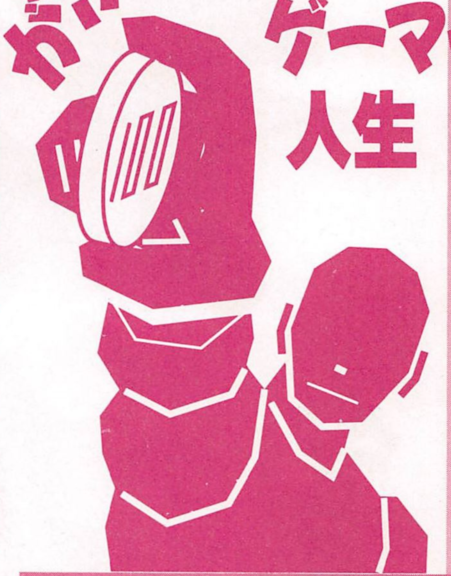
（愛知県　ガイアネット君(当)Ⓐ）

☆なるほど。実に納得。なんかちょ〜ガテンいくみたいな。…って納得していーのか!?



☗（東京都　佐藤浩範君①）
☆むおっ、るそにビビリ入ってるってか。

がぶりよりゲーマー人生



やって来ました VF3

★田舎に帰省中の9月8日。街のセガにVF3が入荷したという情報を友人から聞く。

2日後、ヒマだったので、開店時間の5分前にそのセガに行く。まだ自動ドアは半開きだったが、筐体の電源は入っているようだったので、ずうずうしくも入店する。

あった。それはあっけなく私の前に現れた。VF2の時もそうだったが、発売当初はデモが見られないだろうから、まずはデモに見入る。静かな喜びが込み上げてくる。

さて、コイン投入。おや？カウントされない…。結局4枚投入で1クレジットカウントされた。

いきなりのハプニングに少々怖じけづいたが、ここは店員を呼ぶよりもプレイだ。使い慣れたリオンを選択。一面はラウ?アキラじゃないのにちょっと驚いた。

ラウンド1はとりあえずインスト技を入れまくり勝利。ラウンド2は勝負そっちのけでコマンド探しに没頭する。出た！相手の後頭部を蹴る新投げだ！しかし、次の瞬間リオンは城壁からダイビングしていた…ダ、ダサイ！

笑い声に振り返ると、背後にはもう多数のギャラリーがいた。平日の昼間からみんな暇だなぁと思いつつ、とにかくプレイ続行。

数分後…なんと、デュラルを倒してしまった!?あまりのあっけなさにしばしボー然。イージーランクなのだろうか?それに12人いなかったような…しかし、ギャラリーの視線がいい感じだ。

ゆっくりと席を立つが早いか、画面には「5段」の文字が！自動で段位認定とは気が利いている。もしかして俺って初プレイのわりにスゴイ？

席を離れると、後の人がコイン投入。やっぱりカウントされないので店員を呼ぶ。なんと2コインで1クレジットなのに、2クレジットで1プレイの設定になっていたことが分かる。つまり、400円で1プレイとなっていたのだ。

でもおかげで、俺の後の人の次にまたプレイすることができた。並ばずプレイできてちょっとラッキーだったかな。

以後、順番に1人プレイが続くが、11時頃から対戦ONLYになってしまう。2本制じゃ入る気にならないので、以後ギャラリーに徹する。超強いサラリーマン風のウルフ使いがいた。新技も使いこなしているようだ。一体どこで覚えたんだろう。金のある人はいいなあ…。

ひとしきり対戦を見た後、周りの人と情報交換をして、昼に帰宅する。なかなか楽しかった。

ところで、9月10日現在、松山には3台しかVF3がないのだそうだ。いかに四国の片隅とは言え、40万人からの都市に3台とは…。道理で平日の朝から混むはずだ。

休みが明けて東京に戻ったら、少しはすいているだろうか…。

PSリオンの新投げでリングアウトした人は俺だけじゃないハズ。なにもあんなに跳ばなくてもいいのに…。

（愛媛県　中矢誠君Ⓒ）

☆全国一斉とまではいかなかったけど、徐々に各地に普及しつつあるVF3。VF3入りたての新宿なんか、ワリとギャラリー凄かったです。

まだまだ序盤も始まってないって感のVF3だが、前作やってなかった君も、いっちょプレイしてみてはどーかね？とりあえずやらないうちから敬遠しないで、一からコツコツマイペースでやるのも面白いっスよ。

タイムリミットは近い

★そうか、もう「あれ」から一年と半年以上がたっているのか、早いものだ。

「あれ」…とはゲーメストNo.141のP.100、一つの投稿に付けられた一つのキャプション。そこには、こうあった。

『実はこのポリ吉君（今、命名）とはもうすぐお別れなのだ』

この時、全国のゲーメスト読者が嘆き、絶句し、涙したと後世の歴史家は伝えているという。

そして、ゲーメストNo.151のP.106、一つの投稿作品に付けられた一つのキャプション、そこには『マジでお別れだ！多分。実は忙しくてデザイン変更やるヒマないよ～』

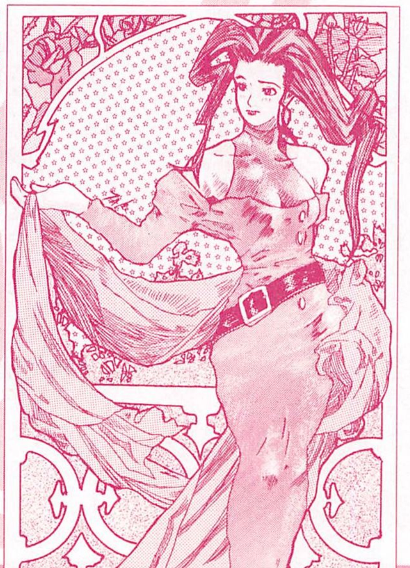
この発言よりとっくに10カ月以上未来の現在、相も変わらずポリ吉君は健在である。いつどこで新キャラにとって代わられるか、という恐怖におびえながら。

いや、もしかしたら、ポリ吉君自身もデザイン変更のことなど忘れているのかもしれない。それとも、必死に忘れようとしているのか…。

忘れようとして、夜な夜なガードレール下の屋台のおでん屋で酒を飲み、

「オヤジ、もう一杯」

「ダンナ、飲み過ぎですよ」

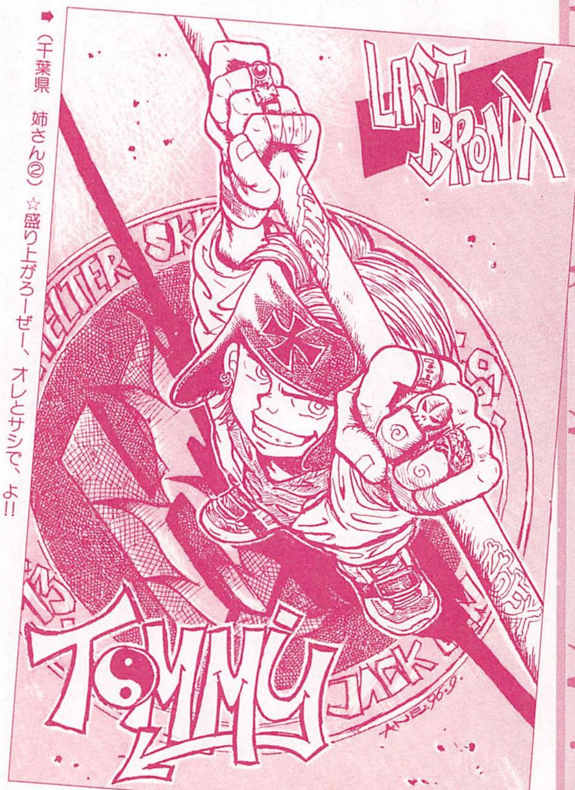


➡（愛媛県　高田武雄君③）
☆私もミュシャ展でパンフ手に入れてホクホクです～。

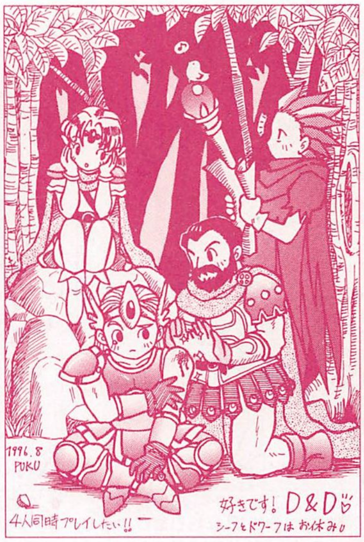
X-MENvsストリートファイターに続き、「マッスルボマーVSエイリアンvsプレデター！」発売！

内容もめちゃくちゃだろーし、題名がなんかおかしいよね。

（愛知県　F・O・D36君Ⓑ）
☆おかしいよね、ってアンタ…。



➡（千葉県　姉さん②）☆盛り上がろーぜー、オレとサシで、よ!!



➡(徳島県　ぷくさん④)☆本誌の攻略は終わっちゃったけど、より精進したい方はムックのほうをよろしく。



➡(大阪府　AUTAMUNさん⑤)☆タバサっつったらネコキックか。すっごくとっても気になるのねん。



➡(東京都　有賀五月君⑥)☆困り顔の女の子を描かせたらピカイチの彼。な〜に〜ゆ〜え〜に〜。

「オレは客だぞ!チッ、ホラ代金だ、アバヨ」

ふらつく足取りで街を歩きつつ、愚痴っていたらヤクザにからまれ、

「おう、あんちゃん、オレらに文句つけとんのかコラ」

タコ殴り。ムシャクシャしたまま家に帰ると食事の用意が。しかし、誰かの父ちゃんみたいに一撃必殺ちゃぶ台返し。そして一言。

「こんなマズイめしが食えるかぁぁっ!」

よよ、と泣く妻を無視して一升ビン片手に酒!酒!酒!結果、卒倒、入院、再起不能、そこへタイミング良くファンファーレと共に新キャラ華々しくデビュー。ポリ吉君の哀れな末路…。

田渕サン、酷い、酷すぎるゥ!あんたはポリ吉君を過労死させるつもりなのか!?過労伝説??

ポリ吉君が不動のものとなっている理由は何か、宇宙から渕健に「ポリ吉くん消しちゃイヤン」電波が送られてるのか?はたまた単なる職務怠慢か、それは誰も知らない知られちゃいけない〜なのだろう、きっと。大人の世界は難しい。

田渕サン、変えるなら変える、変えないなら変えない、のどっちかスパッと決めませんか。

とりあえず、いずれにか落ち着けば、少しは心の重荷が取れると思うんですが、いかがなもんで。

公言したからには変えるべきなのでしょうけど、このまま放っておいたら、某小○事件と双璧を成す大事件になるよーな…。

(神奈川県　石井啓君Ⓓ)

☆うおっ、もうそんなにたってたのね…。が、安心めされい。着々とポリ吉君淘汰作戦は進行しておる。ちゃんとポリ吉君のアフターケアも考えてあるのでお楽しみ(?)に。

オレたちの店長日記

★〜第1話〜

『UFOキャッチャー嵐(仮)』を夢見る店長、自らセットした景品を取りたくてたまらず。「アームの調子を調べて」という理由を尻目に、店員一同顔面蒼白。

〜第2話〜

バーチャファイター3が入荷され、笑み満面の店長。ギャラリー用のライブモニターを設置するほどの凝りようだが、モニター前についたギャラリーは佃煮にするほど多く、まるで病院の待合室のよう。

今さら外すこともできず、頭を抱える店長31歳。

〜第3話〜

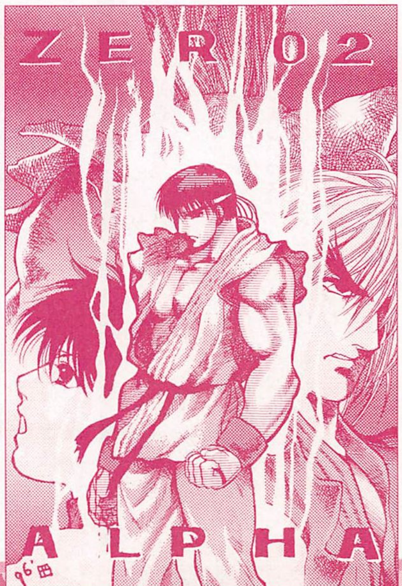
バーチャロンに自信があり気な撲殺愛好ユニーグループ会長(結成数一名)の店長。

自ら開いたバーチャロン大会で優勝を狙うが、上司から「大会開いてもいいけど参加しちゃダメ」と言われ意気消沈。

大会当日司会を努めるも、マイクを持つ手に力入らず。

(一日に米1t坂井君やーい君Ⓔ)

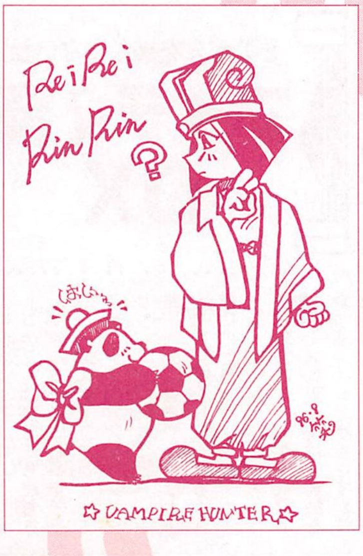
☆…凄えいい感じの店長だ…。これからもこの牧歌的で勇み足で疾走感溢れるノリを大切にして頑張って戴きたい。



➡(鹿児島県　飯田昭子さん⑦)☆奴の目に映っていたのは…封じ込めていたもう一人のオレだった!

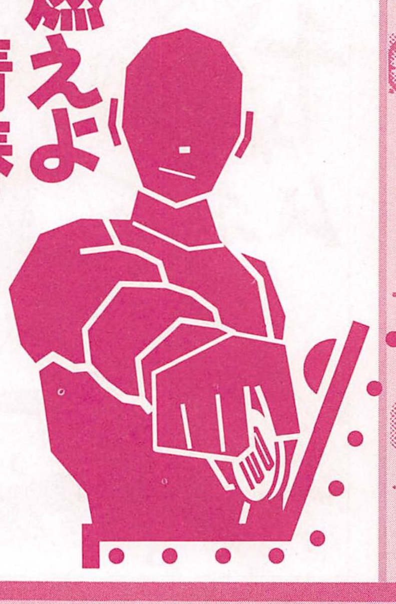


➡(新潟県　毒マムウシ盛子丸⑧)☆ゲーム中のローグはやたらと体格良いと思わんかね。



➡(岐阜県　笑さん⑨)☆パンダに知り合い、いたっけ?

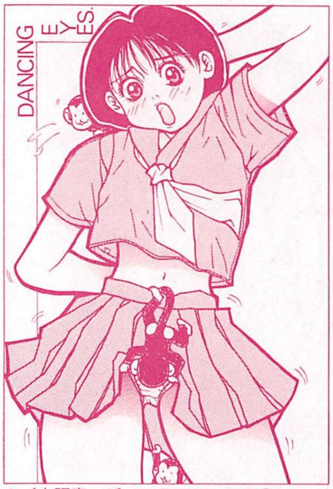
燃えよ青春!!



ナイトメア ビフォア アイランドムック

★夢を、見ました。…ところでアイランド増刊

2冊目発刊お目出度うございます、さすがは十周年ですね。
夢の中ではもう発売されてたんですよ。表紙には歴史を感じさせる重厚なイラストと、同じく内容の小タイトルが例によって並んでいました。うーん感無量。さてさて…。
『今年の肉球大王は誰だ!フェリシア対チャムチャム大特集!』
『秘蔵資料一挙公開!これがワイルドファングの超攻略法だ!』
『実写!サクラちゃんアイランド!』
『街で見かけた如月さん&ビキ・ダン特集!メガネか!?ポニーテールか!?』
『異能投稿者ばっかり列伝』
『特別付録 歴代担当三勇士等身スペシャルピンナップポスター(プラス30円)』
やーっ!こんなのいっやーっ!
(広島県 菅原の君Ⓖ)
☆安心せい。間違ってもこのような内容には内容には…ちょっと間違ってイイっスか?



(大阪府 パニックアタック君⑪)
☆あの裏表紙は今後100年語り継がれるだろう。



(大阪府 ひなたらむねさん㊛⑩)
☆アナタ好みの、最強戦士をこさえよう!

マイエンジェル…虹色町…。最近のクイズゲームはもう何が何して何とやら…(意味不明)。

(三重県 らべんだぁ君Ⓕ)

今日も明日も1コインから

最近、近くのゲーセンにシューティングが無い、無い。バトルガレッガがどこにもない。ゲーセンによると、2つしかシューティングがない所もある。でもなぜか必ず1945はあるんだよねえ。シューティングの達人に魅せられてゲームにハマったから、右を向いても左を向いても対戦格闘しかないのが悲しい。
はぁぁ~シューティング、ああシューティング。むぅぅうん究極の弾よけ、ぬぅぅぅん激しい敵の攻撃、シューティング、シューティング、シューティングゥゥ!あおー。
(埼玉県 いざ精進君Ⓗ)
☆わりとキてますレベルの禁断症状ですな。
シューティングは家庭用や基板買ってやるより、ゲームセンターで楽しむのが一番しっくりくるのは私だけではないはず!やっぱり良いレバーと良いシューティング。これだ。

現在、私は入院中なのでゲーセンに行けないのデス。入院したのは4月の末からなんですが、次々と面白そうな新作ゲームがリリースされる中、私といえばバーチャロンすらゲーセンで2回プレイしただけという有り様。
だいぶ前から体調悪くて家にこもっていたので、そもそも最後にゲーセンに行ったのが、かなり以前の話なのです。
あーバーチャロンがやりたーい(←ずれてます?)。ソニックが見たいー。ラスブロおお。ああ~もうだめだああ。
なんて言いながら、実は病室にサターン持ち込んで「ナイツ」やってたりして。…でも病人だから、すぐ疲れるんスよ。ぜんぜん進めん。
くそー早く外に出たいいい。
(北海道 岩崎健治君Ⓘ)
☆とりあえず今は療養に専念。元気になったらバキバキにゲーセンで遊び倒しましょう。その日まで、ゲーメスト読んで予習しとくと吉。

D&D®をカップルでやっている人たちっていいなァ。うらやましいっス。
うちの彼は格ゲーしかやらないからなぁ。悲しいカナーなんてー。ねぇ…。
(京都府 山田絵里さんⒿ)
☆ほおお~カップルでD&D®ねえ。いいですな。
山田さんも彼氏におねだりして同時プレイに引き込むしかあるまい。
はあぁ~カップル同時プレイねぇ…(遠い目)。

その呟きを逃がさないぜ! マイティ害DX

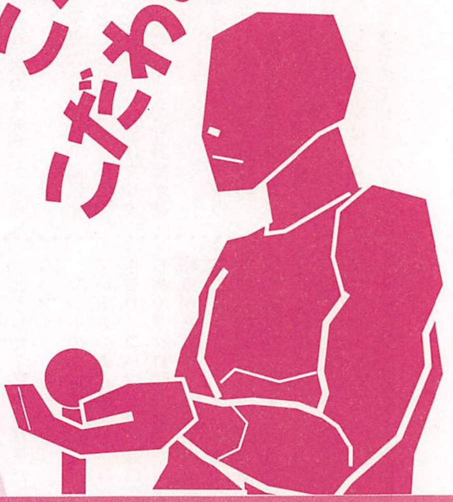
今年のAMショー、ライターの間で盛り上がっていたのがADKの『ティンクルスター・スプライツ』!
内容は対戦シューティングなワケだが、新鮮かつミョーに小気味良いプレイ感覚で、ワリとハマれます。キャラクターもADKらしからぬ(失礼)ライト感で好感触。さすがに忍者はいませんが。
一刻も早く発売してほしいモノですな。あとわくわくも。

エスケイプキッズ、なんで家庭用マシーンに移植してくれないんだろう。
多人数でやれば、けっこー面白いと思うんだけどなぁー。
みんなはつまんねぇか?
(広島県 ハッピー玉屋君Ⓚ)
☆あれほどシンプルで、ムキになってボタンを叩けるゲームはほかにあるまい。
コナミには残念にも埋もれた傑作があまりにも多すぎるので、エスケープキッズやミスティックやアステリクスやサンセットや(あまりに中略)大列車強盗やら、ひとまとめにして出してくれると非常に助かる。大マジで。

ラルフとクラークの戦隊ポーズに限っては、孤独を愛する(?)レオナもさすがに疎外感を感じているようで、思わず哀れんでしまう。
(神奈川県 TKR君Ⓛ)
☆意識して無関心だったり。

コンビニでゲーメストを買う。レジのねーちゃんバーコード探す。そして彼女の目に入る…『女体にサル』。
ビニール袋を断り、店を出る。「ありがとうございましたー」か…。
『女体に…サル』…ナムコの伝説がまた一つ…。
(大阪府 ノートゥングかもよ君Ⓜ)
☆一体どうしちまったんだナムコー!飛ばし過ぎだぜナムコーひょっとしたら、俺はいつのまにか違う世界にトリップしちまってるのか!?

こちらこだわり派



「ボディーがお留守だぜ」が「男ならモルツだぜ」と聞こえるのは、俺以外に全国でもう5人くらいはいるはずだ。
（長野県　実験次郎君Ⓝ）

セイブ、その心意気

☆「お約束」。
特定のものに必ず見られる事項とでも言おうか。ここではセイブ開発のシューティングに見られるお約束をみてみよう。
セイブには雷電シリーズとフェイズ1がある。やりこんでいる人なら気づいたかもしれないが、これらのセイブシューは全て、全ステージを通じて敵の攻撃は「弾だけ」なのである。
とにかく敵が発射するものは弾だけ。雷電はもちろん、スペースシューティングのフェイズ1まで、敵の攻撃手段は『弾』以外存在せず、レーザーやホーミングミサイルなど、ジャドーオーバーミスタラな（→一方的）攻撃は全く無い。雷電IIの5ボスのバーナー炎を避けていたのは私だけではなかろう。
間違っても、○○プラン（故）のようにわけわからん腕殴りやブーメランその他のような異端な（←超一方的）攻撃は無い。弾、とにかく弾である。
特に雷電IIは、ほかの会社の作品ならレーザーを出すような：普通の発想ならレーザーを出すのが当然な宇宙戦闘艦の砲台まで、撃つのは弾。
しかもその弾がレーザーよろしく数個連なって飛んでくる！（笑）素直にレーザーにしても同じなのに、というかフツーそうする。自機はレーザー撃ちまくりなのに。
でも、私はこの「こだわり」が大好きだ！というか、この「弾」こそが雷電を初めとするセイブシューを色づけている一番のポイントになっていると思う。
シューティング＝純粋な弾よけであり、突然くるレーザーや妙な形状の弾、小賢しい誘導や安置を必要とする腕殴りやホーミング兵器など必要ないのである！（←もはや過激派）
この「弾」にかける意気込みこそがセイブの特徴であり色であり魅力なのだ。
「レーザー＝連なる弾」を筆頭に、この「こだわり」と「色」をいつまでも保ってほしい…。
ではほかの作品（私が支持するゲーム）と本家の違いを見ていこう。
『ソニックウイングス』
実に良い。変な攻撃はほとんど無く、それが純粋なおもしろさのポイントとなっているが、日本ボスのレーザーは悪名高い。
『ガンフロ』
実に実に良いが、火炎放射攻撃をしてくるボスがいる。残念。
『ガレッガ』
やはりバーナー炎やレーザーがある。弾の撃ち方もバラまくだけでなく、もっと個性があっても良かったのでは。
：究極タイガーから数年、世間のシューティングの敵のほとんどが『多種・多様』な攻撃を見せる現在においても、ひたすら『弾』にこだわり続け、レーザーなどの外見重視の攻撃に頼らず、弾の撃ち方にこだわりと芸術性を見せる作品を出すのはセイブだけのような気がする。
「知らないとダメ」な奇怪な攻撃が氾濫する今、シューティングの原点というものを一度振り返ってみてはどうだろうか。
その上で、弾以外の多彩な攻撃がバリエーションとして組み込まれれば、非常に良いと思う。（東京都　ツインビーのぬいぐるみほしー毎日なでたる君⓪）
☆年々演出過剰になっていく敵ボスの攻撃だが、実際に熱い弾よけを楽しめたり、パターンの作りがいのあるボスは意外と少なかったりする。
視覚効果などに凝るのもいいけど、やっぱり基本はプレイヤーにスリルと攻略意欲を与えてくれる攻撃、でしょー。



⬆（沖縄県　Ut君⑬）
☆この二人でタッグを組むと、最後にウレシイ一幕が…。



⬆（東京都　しろくろさん⑭）
☆いやまったく。

曲を楽しむのも1コインのうち

☆最近、ゲーセンの環境状態が年々悪くなりつつある。
特に、『音』に関する環境が悪くなっています。
大音量に近い、数多くのゲームの音が混じり合いすぎて、曲が流れているかどうかを確かめるのも不明な状態。（聞こえるのは、格闘もののHIT音とキャラクターの声だけ…）
その上に、店内に有線か何かで必要以上に大きく流すBGM！それもヘビメタもどきか、ハウス・ミュージック…。
さらに、それにかき消されないように流す案内放送…これじゃ悪循環ですよね。
このような店が、最近増えつつあります。ゲームを快適に落ち着いてプレイできる環境の店って作れないのでしょうか？あえて、皆様の意見を聞きたい！
（神奈川県　はいぱーあんくる-Shino-san君Ⓟ）
☆中には隣の人と会話すらできないほどうるさいゲーセンもあるよね。ひじょーに困る。
ゲームセンターを経営されている（または関わっている）方で、音響関連にご意見があれば、アイランドまで。



⬆（埼玉県　ねこやなぎゆずさん⑫）
☆突如復活したSSV基板！
キース＆ルーシーとか遊べてヒソカにお徳。

チャバイゼ 超芸魂



⬆(東京都　今宵君当㊀⑮)

さらば内神田記念!! 内容2.56倍増し!!

いなせ劇場「闘姫伝承・キャラクターを選んでね♥の巻」

★〜闘姫伝承　一章　第八節より〜

1999年第5の月、神は8人の天使たちに告げた。

「天使どもよ!下界にて、選ばれし乙女たちに乗り移り、戦を起こせよ!勝ち残りし者、すなわち次の大天使とならん!」

…天使たちはさぞや混乱することだろう。なんせ下界には「なぜっ!なぜ君は女じゃないのだっ!」てな野郎が結構いる。

ロキシー、エミリオ、ブラックウィドー(これは逆)、ダニー&デミのショートカットのほう(どっちがダニー?平泳ぎは可愛い)…。

果たして天使様は乙女をゲットできるのでしょうか?

――聖・テーカン学園の中等部に、今日もちび子が元気に登校する。

「みんなおはよー」

次の瞬間、クラスメイツは100ドットほどのけぞった。ちび子なのにデカいのだ。

「どうした?私はちび子だよ、ムハァ〜」

マントの下に体操着こそ着ているものの、筋肉が、みなぎるサイコパワーが、頭にきらめくドクロ印のシャドルー帽章がちび子であることを否定していた。

「あ、あんたバイソン将軍…日本名ベガでしょ!映画で見たことあるわ!」

「私ちび子よ!その証拠に…ちび子最高ー!!」

同時にサイコクラッシャーを放つちび子。テーカン学園大炎上。

「わかりやすいわアンタ!やっぱりベガね!」

「やーんちび子だってば!その証拠に…ちび子最高ー!」

叫びながらサイコショットが光放ち(以下略)。

「ククク…誰かベガ、ゲフッゲフン!ちび子より強い子はいないのかなァー!フッ、おしりが汚れおったわ!もう移動要塞に帰るー」

ベガはPHSでバルログにコールした。

「私だ!帝王ベ…ゲフ!ゲフン!いやさ、ちび子だ。バルログか?テーカン学園上空に移動要塞をやってくれ。サイコパワー薄き者たちにインパクトを与えるのだ!」

新宿上空――

人々の双眼は要塞からフックでグルングルン回されている体操着の男に釘付けになった。

「鳥?」



⬆(東京都　変幻自在モーフ君⑯)
☆ごもっとも。



⬆(東京都　魚屋のシゲル君⑰)
☆カイザーキックで3人目が屠られた時のショックっつったらも〜オ。



⬆(石川県　粉ふきイモさん⑱)
☆途中で千尋の谷捨てイベントがあるのか?



⬆(千葉県　SINSLI君⑲)
☆いつでもどこでもダイナマイトな奴。



⬆(東京都　はお吉⑳)



⬆(京都府　村田真吾君㉑)
☆輝く刻よヒョオーエバ〜。

老いも若きも男も女も
つっこみ三昧



⬆いっそ殺してってカンジー。㉒

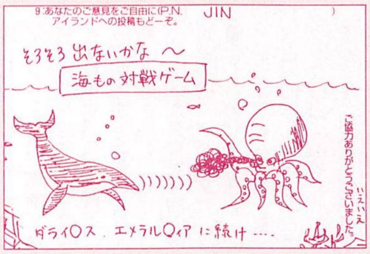


⬆ダークなわりに口数多いのー。㉓


⬆マメだよねえ。㉔



⬆ついに大会に犠牲者が。㉕

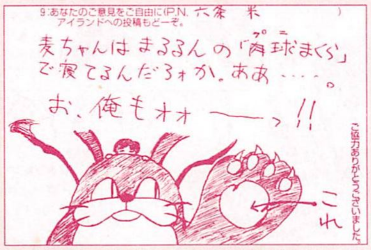


⬆僕はジュゴンがいいな。㉖


⬆サルものは追わないでほしいことを希望。㉗



⬆テキ屋の鉄板代わりにも使えそうだ。㉘



⬆むぉおおっ俺も森でまるるそを狩りてえ。㉙



⬆変わり行く餓狼チームの明日はどっちだ。㉚

☞会社の昼休み時間は昼メシも食わずレイストームだぜ！ハラへるぜ！（昼メシちゃんと食えよ）
（千葉県　ムエマン君Ⓡ）
⬆明日は同僚の弁当箱にロックオンだ。

☞実は半分しか読んでません。
（福島県　河野泰典君Ⓢ）
⬆全部読めーい。

☞子育てクイズマイエンジェルを友達とやっていたら、モーホーの噂がたってしまった。どうしましょう、ブチケンさん！
（福岡県　TMN君Ⓣ）
⬆ククク、そいつぁー無理ねぇな。うむ失礼。とりえず、まっとうなお母さんを募集して、名誉を回復するこった。まちがっても新しいお父さんを連れてくるんじゃなくってよ。

☞味方にランチャーで吹っ飛ばされるのは、なんか悲しいよな、兄弟！
～ダイナマイト刑事より～
（大分県　らりぱっぱ中西君Ⓤ）
⬆全くよ。聞いているか、1プレイ中に2回も俺を吹っ飛ばした編集のアナーキャー松井。

「ベガ様か!?」
「いやちび子だ！そーなのか!?」
「スーパーベガ夫玉ー！」
ボールが街に降り注ぐ。玉いっぱいにベガスマイルがプリントされているのは言うまでもないだろう。
ちなみにマリー&キングにゆくはずだった天使はばくさん&かばんに付いた。超感情技はオールオーバービーバー、流派セレクトでノッポ&ゴンタも可。無類の工作マニア。
（東京空間　福田雄一ROW君Ⓠ）
☆想像しながら読むと楽しめます。ムハァ～。…くわ…。

ゲームよ今夜もありがとう
お手軽クリティカル

もうプレイできないと諦めていたキャノンダンサーが入荷され、KOF'96にも目をくれずにやりこんでいます。もう少しゲーセンに行く時間がほしい…。
メストで攻略されたものとはバージョンが違うみたいで、体力ゲージが○発くらうとミス、のブロック制に変更されてたり、パワーアップアイテムがあったり、星祭りがシューティングのボンバーみたいにストックされていたりと、かなり違います。
でもやってる人があまり（と言うか全然）いない。クリアするまで残っていてほしい。
（岡山県　高井直也君Ⓡ）
☆発売されたら実は全然別のゲームになっちゃってたんですよ。おまけに数も超少ない。

以前、池袋で発売バージョンを発見したが速攻で消えてガクシーって感じだったが、先日新宿の辺境ゲーセンで再発見してラッキーですう。でもいつ消えるかハラハラ。

残暑も過ぎた9月半ばごろ、池袋で「X-MEN VS ストリートファイター」のロケテストをやっているとのことで、友と二人で出掛けた。平日ということもあってか、人も少なくすぐにPLAYできた。
カプコンにしては、パターン数が少なく感じたが、それを補うハデさとソーカイ感があり、さすがではある。
まだロケテスト中で、投げが異常に減ったりと多少のアラは目立ったが（ベガのエリアルなんかはつながらないし）楽しくプレイできた。
それよりも不満だったのは、対戦相手の戦法。選ぶキャラはリュウやケンばかり。それもダッシュもスーパージャンプもしない、エリアルなんてみたことない、闘い方もまんまストIIで、遠くで波動拳連打、とびこむと昇龍拳。
もちろんこっちは空中ガードして反撃。しかも、それを何度でも繰り返す。ふぅ。こんなんじゃまた(?)スタれるのも早そうだ…。
（千葉県　のりしを君Ⓢ）
☆ゲームの楽しみ方は個人によって千差万別だとは思うが、ゲームにも合わせて、自分のプレイスタンスを変えていくのも『楽しめる』秘訣だと思うんですけど。
X-M（中略）イターは、やっぱり土俵がマーヴルなんだから、エリアル覚えてガンガン行ったほうが楽しいよん。PS皆、X-MENキャラも使ってね。余計なお世話か。



ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。あて先・編集部内「ご商談の場」まで。

○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①
○掲載された次の月末で締め切り→②
○締め切りなし→③

今回は、あらためて投稿規定に関して説明しておきます。

☆**必要事項**

まずハガキには〝買います〟などのコーナー名を明記してください。また必ずハガキの表裏ともに住所（県名から）、氏名、締め切りを書いてください。このときふりがなも忘れずに。

☆**いちおう独立してます**

表面上はアイランドの1コーナーですが、担当者が違うので実質的には別モノと思ってください。また、こちらも過去の掲載回数（ご商談での）も書いてもらえると参考になります。

☆**そのほか**

シリーズもの（キーホルダー、ぬいぐるみなど）は全種類セットのほうが採用確率は高いです。また、抽選で決めてるわけではないので一度に何通も送ってきても同じです。

それとハガキ到着→採用→誌面に掲載までおよそ1カ月かかります。次号へ繰り越しということもありますので、ボツかどうかは2カ月をメドにしてください。

買います

●スーパーリアル麻雀PVの生セル画を買います。またはこちらの景品用ときメモグッズと交換してください。希望価格明記のうえ連絡ください。（〒264 千葉県千葉市若葉区源町105-3 加藤久和） ③

●沙羅曼蛇の攻略ビデオ（VHS）を5千円で買います。ただし攻略法、メッセージ入り解説書付きに限ります。まずはW葉書で連絡ください。（〒240-01 神奈川県三浦郡葉山町長柄1413-37 山貝健文） ①

●19XX、シャドー・オーバー・ミスタラのシークレットファイル、ザ・ベストゲーム、アイランド黙示録を適価で買います。まずは葉書か封書で連絡ください。（〒012 秋田県湯沢市大工町9-52 高橋直哉） ③

●ときメモ対戦ぱずるだまの業務用チラシを買います。またはPOPとの交換でも可です。まずはW葉書で連絡ください。（〒959-12 新潟県燕市水道町4-6080-5 服部敏之） ③

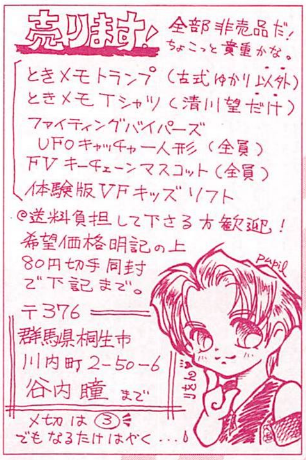
売ります

●スカイキッド、メトロクロス、タイムギャル、エキサイティングゲームズ（タイムギャル）、アテナ、サイコソルジャー、ストII、イシターの復活、餓狼SP、餓狼3、侍魂、パックランド、源平討魔伝、アサルト、鉄拳Ver.β、KOF'95などのポスターを売ります。希望価格明記のうえ80円切手同封の封書かW葉書で連絡ください。（〒635 奈良県大和高田市奥田92-83 荻野博文） ③

●ナムコのザ・ベスト・オブ・ビデオゲームミュージックなど、'80年代のゲームミュージックCD（20枚ぐらい）を売ります。リストを送りますので、まずは連絡ください。（〒417 静岡県富士市伝法1143-1 端場力弥） ③

●サイキックフォースオフィシャルガイドブック、サイキックフォースEXオフィシャルガイドブック、サイキックフォースEX下敷きを売ります。またはときメモキーホルダーとの交換でも可。PFは6つ、EXの2点は30ほどあります。まずはW葉書で連絡ください。（〒585 大阪府南河内郡千早赤阪村水分210 向井貞） ③

●ときメモ限定版（PS版）、同Tシャツ、トランプ、電卓、ポスタードリーム、キーホルダー、掛け時計を売ります。住所、氏名、希望価格・キャラ名を明記のうえ、返信用封筒同封の封書で連絡ください。（〒511 三重県桑名市末広町53-24 ハイレンジデンス松涛10-A 谷口裕和） ③















お便り募集

ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりでーす。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント！さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ。〒101東京都千代田区神田神保町1-26 新声社 ゲーメストアイランド係

LAST BRONX/東京番外地 をクラブミュージックで再現!

1996年6月株式会社セガ・エンタープライゼスより発表以来、業界No.1を誇るLAST BRONX／東京番外地。この大ヒットゲームのサウンドトラックをオリジナル音源とともに、富樫明生、PATRICKなど現在の東京を代表するDJ、ミュージシャンが、ハウス、テクノ、ハードハウス、ヒップホップなどのクラブミュージックとしてリメイクしてあわせて収録!
オリジナルサウンドとクラブミュージックの戦いがいま始まる。

豪華3大特典!

①豪華24ページオールカラーオリジナルブックレット付。
巻末には、天才ゲーマー“ブンブン丸”と“新宿ジャッキー”2人の本音トークが満載！
②初回特典として、ボスキャラチームロゴオリジナル特製シール付！
③応募券を送れば、全チームのロゴステッカーを抽選で1,000名様にプレゼント！
まさに超！超！お買い得の一枚！買わなきゃ損！

オリジナルサウンドコンポーザー　河村知之（SEGA）
参加DJ＆ミュージシャン　TOGASHI AKIO, PATRICK, P.M.X., MAZZ SHOKO.F,MoZna, E.T.TWEETY, GUTCH.G, YOSHI, SATφSYX, ZTES, GOH, LISA LIP



CD



LAST BRONX TOKYO-BANGAICHI ～SOUND TRACKS VS CLUB REMIX～

'96.10.18発売 PCCG-95001 定価:3,000円（税込） 発売元：(株)ポニーキャニオン
お問い合わせ：アイノックスレコード宣伝部　TEL03-3475-7700

Cut

Cut

TECMO Game Live '96

Cut

テクモゲームライブ'96

とにかく、すげぇー!!

渋谷BEAMホール
10月18日(金)
16:00〜19:00
入場無料

尚、混雑の場合はやむなく入場制限を
させていただくことがございます。
その際は御了承ください。

っつーわけで、新作3D格闘ゲーム
"DEAD or ALIVE"バトルトーナメントに、
"ギャロップ・レーサー"等々、テクモのゲームがやり放題！
スペシャルゲストのミニライブに、ミス霞も決まる!!
とにかく来れば、何かすごいことあるかも知んない！
"TECMO GAME LIVE '96"ただゲーしたけりゃ来るべし！






出展ゲーム ●DEAD or ALIVE ●ギャロップ・レーサー
●テクモスーパーボール ●刻命館

EVENT

PART01 新作3D格闘ゲーム"DEADorALIVE"バトルトーナメント
PART02 DEADorALIVE"ミス霞"コンテスト
PART03 ギャロップレーサー・スペシャルレース
PART04 スペシャルゲスト・ミニステージ

Cut



TECMO
テクモ株式会社

お問い合わせ先 テクモ株式会社
〒102 東京都千代田区九段北4-1-34 TEL:03-3222-7620
ホームページアドレス:http://www.tecmo.co.jp

待たせたなぁ、兄貴!

DEAD OR ALIVE
デッドオアアライブ

やっと、遂に、とうとう攻略開始!
全技とはいかないが、ほとんどの固有技を公開するぜ!

担当：デドアラチーム

システム復習シリーズ第1弾!
目指せ!ホールドマスター

ホールド…通称〝つかみ〟は、いわゆる〝当て身〟と同様の効果をもたらすもので、一番左のボタン（Ⓗボタン）を押すだけで起動さすことができる。ちなみに〝受け流し〟とあっても、表現が違うだけで、同じものと思ってもらっていい。

こんな状況で入力する

①相手の技に反応

どんな技に対しても反応することは不可能に近いが、比較的大振りな足技、そしてジャンプ攻撃は必ず見てつかめるようになろう。

ジャンプ攻撃を受け流すことに成功すると、キャラや技を問わず必ず相手キャラの背後をとることができる。相手がボーとしてるようなら背後投げを。ヘタな手の出し方をするようなら浮かせ技。安定したいなら、Ⓟ系の連係技を叩き込もう。状況によっては連続技になるぞ。



ドラゴンキックを含むジャンプ系の攻撃は、見てからつかめる。

②エサをまく

硬直時間はたいしてないが、見た目には大振りな技をガードさせ、相手が手を出したくなるような状況を作る。そこに〝置いておく〟というわけだ。



攻撃が途切れたかなぁ〜、という場面で…。



置いておく。自分が逆の立場なら、投げるようにする。

しかし相手が毎回打撃技を出してくるようならいいが、投げ技で反撃してくる場合も当然あり（無条件で負ける）、その辺も念頭に置いておかなければならない。

③連係を読む

どんなゲームでも相手キャラの連係技を読むことは重要だが、それが読めても、ガードすることは二次的な防御法にすぎない。

つまり「ガードできるならつかめ!」ということ。特に下段技はリスクが高い分、つかんだ後の相手に与える硬直時間が長かったり、背後をとれたりと、見返りが大きい。

仮に、そのガードした技にたっぷり硬直時間があっても、返し技として強力なコンボや投げ技が期待できないキャラは、徹底したほうがいいだろう。



バイマンの下段つかみは強力。ダメージを与える上、背後も…。

④起き攻め

最初に言い忘れたが、つかむことができない技はない。よって〝起き上がり蹴り〟も、中段か下段の読みさえ当たればつかむことができる。

が、その技をガードする状態でないと〝つかみ〟は機能しないし、そんな接近状態で起き上がり蹴りをくらうと、ひるみ、浮かされる危険性もあるということを覚えておいてほしい。

また〝つかみ〟以外では、ジャンプ攻撃も対起き上がり下段蹴り用として、起き攻めに活用していこう。



起き蹴りは、ほぼ無敵。つかむのが最上の起き攻め。

形態を把握しておこう

相手キャラが繰り出してきた技をつかんだ後、こちらのとるべき行動は、基本的には2択。打撃技を出すか、投げ技（関節技）を入れるかだ。

しかし中には、それを迫るに十分な硬直を与えられなかったり、逆に読み合う必要なく硬直中に技が入ったりする〝つかみ〟もある。

使う側は、そういった自キャラの〝つかみ〟の形態を理解して、素早くそれに適応した行動を起こすようにしよう。

と、言ってもゲーセンでプレイしていてはなかなか分かりにくいので、次号以降に各キャラ別に詳しく解説していくつもりだ。

顔はカワイイが…鬼強!

かすみ



担当：アディトシ

技名	コマンド
閃光弾	⇨P
迅槍脚	⇩⬂⇨K
飛燕昇脚	⇨⇨P+K
烈風脚	⇦⇨K
昇斬斧	⬃P
天襲脚	⬃K
飛龍脚	⇧K
月輪脚	⬂K
浮天刃	⇧P
避天刃	⇦P
閃連襲	PK
二連突き	PP
三連突き	PPP
連・旋	PPP⇨P
連天襲	PPP⇨K
連月砕	PP⬂K
連・疾	PPK
連・疾風脚	PPKK
連天脚	KK
連人脚	K⬁K
連地脚	K⇩K
狼牙	⇨⇨K
旋	P+K
疾	H+K
疾風脚	H+K H+K

技名	コマンド
旋・霞蹴り	H+P+K
裏影狩旋脚	⇨⇦K
白霧	⬁PP
虹掛け	H+P
冥土御輿	⇦P
狼顎蹴	⇩⬃⇦H+K
朧	⬁⬁P+K
華厳円舞	⇩⬂⇨P
裏燕	☆⇨H+P+K
翼刈	★H+P
木霊・壱式	(敵上中Pに)H
木霊・弐式	(敵上中Kに)H
爪払い	(敵下Pに)⇩H
流刃	(敵下Kに)⇩H
飛燕	⇨⇨H+K
※飛燕逆落	(飛燕中に) ⇦H
陽炎	⇨⇨H
※茨落とし	(陽炎中)⇩K
夢誘	★⇨H ★⇨⇨H
裏飛燕	★⇨⇨H+K
裏駆け	⬂P

打撃技　つかみ・受け技
投げ技　特殊移動
夢誘はどのコマンドでも出ます。

略記号
※：上の技からの派生
★：敵背後で
☆：敵のしゃがみ時

Pスタートと Kスタート

かすみの技を覚える＝連係技を覚える、と言ってしまっても過言ではない。それほどこのキャラは連係技が豊富で重要。ゆえに今回は、それを中心とした固有技解説を進めていこう。

- **・閃連襲**（PK）
- **・連・旋**（PPP⇨P）
- **・連天襲**（PPP⇨K）
- **・連月砕**（PP⬂K）
- **・連・疾**（PPK）
- **・連・疾風脚**（PPKK）

ざっと、この6つがPスタート連係技。

まず閃連襲は、固有技と言っても既に基本技に近い扱いのPK。連続技だから、安定した返し技として重宝される。また、このゲームの全PKはダウンを奪えないので、次に攻め立てる準備をしておこう。

連・旋は性質（上段）、威力などから考えて特に重要な技ではないが、ガードされてもさほど硬化時間が長くないので、割と気軽に出せる多段技だ。

対して連天襲はP3発後に、中段技で締められるのが強み。多用していっても良さそうだが、いまのところ実戦ではあまり多用されない。なぜなら、連月砕と連疾風脚があるからである。

連月砕は、つまりPPサマー。ガードされた後の膨大な隙は仕方ないとして、この技の最大の利点は、空中で拾いやすいこと。とりあえず空中コンボ専用技と考えてしまってもいいだろう。



連月砕は、ほとんど空中コンボ専用技。地上でも強いけど…。

そして連・疾風脚。PPKの後もう1発Kが出せ、しかもそれが中段とくれば、引っ掛からないプレイヤーなどないに等しい。なまじ慣れられてしまっても、ディレイをうまく活用していけば、そう易々とはガードされないはず。もちろん、それでもガードされてしまったら…。手痛い反撃を覚悟するしかないね。

・連天脚（KK）



PPKをガード、もしくはすかした!反撃を…、

・連人脚（K⬁K）
・連地脚（K⇩K）

この3つのKスタート連係技のうち重要なのは、言うまでもなく連人脚と連地脚の中段と下段の2択。

だが、大振りの生蹴り（ただのK）始動のため、普段の立ち回りではなかなか出しにくいのが欠点。つかんだ後とか、ひるませてる間に使用するのもいい。1発目はすかるが2発目は届く。そんな距離でおもむろに出していくのも有効。



と思いきや、もう1発中段の回し蹴り、1度はハマる。

主な連係技はこんなところで、その他の技も紹介していこう。

・迅槍脚

相手の足元を蹴り上げるが中段技。姿勢がかなり低くなるので、相手のPP等の連係に割り込ませるのが有効。

・霧刀

かすみの浮かせ技。他キャラ同様、カウンターでヒットしないとコンボを狙えない。

・白霧

霧刀からの連係。カウンターヒットで霧刀が入ってしまうと、そのままコンボになってもったいないので、ガードされそうな場面だけ出していく。



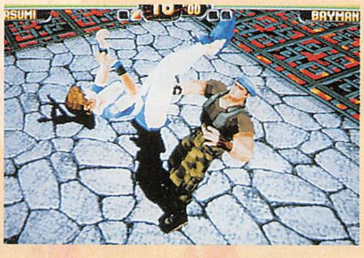
このまま背後に降りて、2択を迫ってもいいが…。

・陽炎

相手の頭上で逆立ち、背後をとれる関節技。ダメージはまったく与えられないが、次に有利に攻め立てることができる。

・茨落とし

陽炎からの派生。相手の背後からの攻撃を考えない場合の安定技。ダメージはたいして高くない。



即ダメージを求めるなら、茨落としを入力。

最強威力の打撃を持つ男
ジャン・リー



担当：アディトシ

全キャラ中最強の打撃

ジャン・リーは、一見ドラゴンキックやドラゴンナックルといった一撃必殺技が目立つキャラだが、実際はかすみと同じく、もしくはそれ以上の連係屋。よって、前ページのかすみと同じような感覚で固有技を紹介していこう。

・ドラゴンラッシュ（PPPK）
・ジャブ、ハイキック（PK）
・ドラゴンキャノン（PPP⇨P）
・コンボハイキック（PPK）

主なPからの連係技は、この4つ。だいたいの効力の程はコマンドから想像できることだろう。

しかし唯一、説明が必要な技と言えばドラゴンキャノン。P3発からドラゴンナックルが出るという、ジャン・リーを象徴するかのような連係技で、当たれば、威力は当然のことながら、とにかく距離を稼ぐ。

また他の連係技と比べると多少出が遅いので、それに合わせて〝つかみ〟を入力している相手に叩き込みやすい。ガードされると、とんでもない隙が残るが…。

・ソニックフック（P⇨P）
・ソニックスピンキック（P⇨PK）
・ソニックロースピンキック（P⇨P⇩K）

⇨⇨Pでフラッシュフックという技が出るが、これらの連係はそれをPから始め組み込んだもの。

先に紹介した連係群は、どちらかと言うと押したり空中コンボに使用したりするもので、2択を迫るという点にかけては、こちらのほうが優秀。

相手に回した場合も、フックが見えたら下段か中段がくる、と覚えておこう。

・スラストキック（⬀K）
・スラストミドルキック（⬀K⇨K）
・スラストスピンキック（⬀K⇩K）

ジャン・リー特有のローキックスタートの連係。はっきり言って、最初のうちはこれだけでヘタしたら勝てる。

それぐらいガードしづらい連係だが、見切られてきたらスラストキック→投げ技などとしていくと良い。

では連係以外の技も紹介していこう。

・キックアッパー

小ジャンプキック。相手を浮かすことができるが、そのために使用することは少ない。

・二起脚

キックアッパーからの派生。キックアッパーがヒットしても、スカることが多いのが欠点。

・ドラゴンエルボー

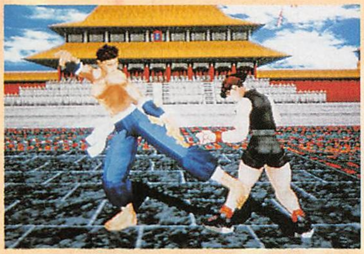
ドラゴンナックルなどに続いて、威力が高い。その割に出るのは早く、空中コンボにも組み込める。入力も簡単だしデンジャーゾーンでのバウンドのタイミングが分からないうちは多用していくといいだろう。



PPPときて、いいタイミングで〝つかみ〟を入力してると…、



結構ひどい目にあうぜ。



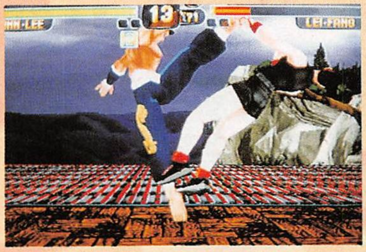
これはこれだけで、割とやらしいのに…、



さらに下段OR中段に連係。こりゃ～強い！



もちろん入力は簡単。最初のうちは、これに頼ろう。



2発目は、すかること多し。

技名	コマンド
ドラゴンブロー	⇩⬂⇨P
折檻チョップ	⇦P
フラッシュフック	⇨⇨P
フラッシュスピンキック	⇨⇨PK
フラッシュロースピンキック	⇨⇨P⇩K
ナックルアッパー	⬃P
リアハイキック	⇧K
ハイシンニーキック	⬂K
スウェイジャブ	⬂P
ジャブ・ハイキック	PK
ソニックフック	P⇨P
ソニックスピンキック	P⇨PK
ソニックロースピンキック	P⇨P⇩K
リードフック	PP
バックナックル	PPP
ドラゴンラッシュ	PPPK
ドラゴンキャノン	PPP⇨P
コンボハイキック	PPK
ボディブロー	⇨P
ボディアッパー	⇨PP
シンニーキック	H+K
ミドルフックキック	⇦K
ダブルフックキック	⇦KK
スラストキック	⬀K
スラストミドルキック	⬀K⇨K

技名	コマンド
スラストスピンキック	⬀K⇩K
ミドルスピンキック	⬁K⇨K
ドラゴンキック	⇩⬂⇨K
キックアッパー	⬃K
二起脚	⬃KK
スナップキック	⇨K
スナップスピンキック	⇨K⇨K
ロースピンキック	⇩H+K
ドラゴンエルボー	P+K
ドラゴンナックル	⬇⇦⇨P
フラッシュターン	⇦⇦P
ヘルドライブ	H+P
肩車投げ	⇩⬃⇦P
カウンターリアパンチ	(敵上中Pに)H
カウンターストンプ	(敵上中Kに)H
ラプサオ	(敵下Pに)⇩H
カオサオ	(敵下Kに)⇩H
フロントフェイスロック	⇨H
ヘッドロック	⇩⬂⇨H
※ブルドッキングヘッドロック	⇦⇦H
折檻パンチ	★⇨H ★⇩⬂⇨H

打撃技　つかみ・受け技
投げ技　特殊移動

略記号
※：上の技からの派生
★：敵背後で
☆：敵のしゃがみ時

折檻パンチはどのコマンドでも出ます。

テクモゲームライブ'96 デドアラ対戦トーナメントあり。フリープレイ台も多数設置。

とりあえず固有打撃技を覚えていこう

レイ・ファン



担当：がっちん

※上歩靠はどのコマンドでも出ます。

技名	コマンド
双按	⇨⇨P
双風貫耳	⇨⇦P
七寸靠	⇦⇨P
金鶏独立	P+K
当頭砲	⬇⇨P
跌叉	⇩⇩K
転身擺蓮脚	⬃K
踹脚	⇧(or⬀)K
二起脚	⇧(or⬀)KK
抱虎帰山	H+P+K
肘撃	⇨P
抱頭推山	⇦P
前招	⇦PP
揪地竜	⬀P
上歩七星	⬀PP
掛面脚	⇦K
穿宮腿	⇦KK
穿宮連腿	⇦KK⇩K
高探馬	PP
玉女穿梭	PP⇨P

技名	コマンド
青竜出水	P⬂P
倒攆猴	H+P
野馬分鬃	⇦H+P+K
裡撑臂摔	⇩⬃⇦P
撤身捶	⇨⇦P
托肘背摔	★H+P
採挒	(敵P上中に)H
掤勢	(敵K上中に)H
擺勢	(敵P下に)⇩H
化推	(敵K下に)⇩H
鑽撑臂摔	⇨H
挑手打胸	⇩⬂⇨H
※太公釣魚	⬂⇩⬃⇦H+P
摟膝拗歩	⇨⇨H
金鶏独立	☆⬂H
上歩靠	★⇨H
	★⇩⬂⇨H
	★⇨⇨H
提手上勢	★☆⬂H

略記号
※：上の技からの派生
★：敵背後で
☆：敵のしゃがみ時

打撃技　つかみ・受け技　投げ技　特殊移動

有効打を送り込め

今回公開できる固有打撃技は、ほぼ全部なので、これらを覚えるだけで十分に闘うことはできる。

彼女の固有打撃技の特徴は、どれも一撃必殺の打撃技となっている。いかに有効となる打撃を送り込むかが重要だ。その半面、多彩な連係には乏しく、相手を完全に抑え込もうとするのは難しいだろう。

まあ、最初から欠点となりそうなところを心配してもしょうがないので、とりあえずレイ・ファンの固有打撃技を解説しておこう。

●双按

両方の掌を前に突き出す中段攻撃。コマンドの関係上、前ダッシュしてからの入力がやりやすいので、よろめいている相手や受け流した後にプレッシャーをかけると効果的である。

●双風貫耳

コマンドが投げ技の撤身捶とまったく同じなので、投げ不成立でよく出してしまう。なお、双風貫耳の攻撃判定は上段攻撃なので、投げとの自動選択には使えない。

●七寸靠

体を半身にして相手に体当たりする攻撃。レイ・ファンの主力に成り得る技である。とくに、相手をよろめかせてからの七寸靠は効果絶大。レバーでガードをしなければならないこのゲームで、回復しつつガードという行動は至難の業。積極的に狙っていこう。



七寸靠をカウンターで当てられるようになればイイ感じ。

●当頭砲

しゃがみ状態から出す中段攻撃。ヒットすれば相手はひるみ、こちらの主導権は続いたままとなる。

●跌叉

数少ない下段攻撃。片足を前に出しつつ攻撃する開脚蹴り。この蹴りはヒットすれば必ずダウンするわけではないので使いどころが難しい。カウンターヒットが取れればベストだ。



上歩七星で相手の技をかわすように攻撃しよう。

●踹脚

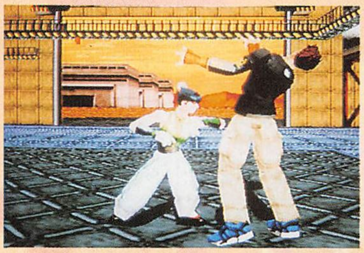
蹴り上げるような中段攻撃。K1発なら踹脚、K2発で二起脚となる。ガードされると大きなスキがあるが、攻撃発生も遅くはないので使う価値はある。

●抱虎帰山

この技も双風貫耳と同じく、投げ技の不成立で出してしまう技。野馬分鬃を狙うとなる。攻撃判定は上段なので、投げを狙うときはしっかりと決めておきたい。

●肘撃

単発ではあるが、信頼できる中段攻撃。しゃがんでいる相手にヒットさせるとよろめかせることができる。



玉女穿梭の3段目がヒットすればチャンスが広がる。

●抱頭推山

2発出し切ると前招となる。1段目と2段目の間に何とも言えないタイムラグがあり、動こうとするとカウンターを取れる。攻撃判定も中段から中段となるので、相手の技をつぶすのに適している。

●揪地竜

2発出し切ると上歩七星となる。この技は1段目が潜り込むように繰り出されるので工夫して使っていきたい。



投げはどれでも基本的には良い。

●穿宮連腿

上中下段のコンビネーション。1発目の出は遅いがそのあとに中段、そして下段と来る強い連係である。

●玉女穿梭

3段目の中段攻撃をヒットさせると相手をよろめかせることができる。ただし、スカりやすいので多用するのは良くない。



大きく前に伸びる、つかみ関節技も使っていこう。



やはり魅力は関接技。続報を楽しみに。

関節技が目立つが打撃も一流

●ショルダータックル
名称そのまんま。威力が高く、ダウンが奪えるのが魅力的。

●スマッシュ
バイマンの浮かせ技（カウンター時のみ）。一応、しゃがみ状態からしか出せないが、それに必要な時間は短いから、⇩⬂⇨Pという入力で、ほとんど立ち状態で出せる。

●スライディング
下段技の割には隙が少なく、かなり使える技。カウンターでないとダウンは奪えないが、その後は俯せに相手が倒れるため、必ずストンピング（⬀Kダウン攻撃）が入るぞ。

●ヒールハンマー
踵落とし。実はミドルキックよりも使いやすい中段足技で、ヒットすれば必ずダウンが奪える優れものだ。
スライディングと同様に、相手を俯せ状態にもっていけるが、近距離でないとストンピングが入らない。

●ボディブロー
最も小振りな中段技。しゃがみ状態の相手にヒットさせると、ひるませることができる。

●ストマッククラッシュ
ボディブローからの派生。ひるみ中に入ると連続技で、回復は不可能。ディレイも活用しよう。

●ジャブハイキック
PKだから連続技。ヒット後ダウンは奪えず、ひるませるだけ。距離も離れてしまうので、2択を迫ることはほぼ無理。

●ストームパームスタンプ
P2発後、掌底打が出る。連携技で、3発目がカウンターヒットすれば空中コンボが狙えるが、高度は低い。

●ストームバックナックル
こちらはP2発後、バックナックル。パームスタンプと違い、ダウンは奪えないが連続技。
今のところカウンタースマッシュ（浮く）の後は、このストームバックナックルを叩き込むのが安定。威力もそれなりにある。

●ストームローリグソバット
PPK。最後のソバットは連続技にはならないが、ディレイを活用していけば地上でも使用価値アリ。ちなみに、空中で出しても、ソバットはスカってしまうぞ。

●ダブルハンマー
両手を握り締め振り降ろす大技。

●リバースダブルハンマー
ダブルハンマーで降ろした腕を、今度は振り上げる。2発とも当たれば確かに高いダメージを与えられるが、いかんせん隙が大きい。
デンジャーゾーンのバウンド中や、つかんで受け流した後に出していくのが一般的。

●ビクトル膝十字固め
風車式バックブリーカーの次に威力の高いコマンド投げ。失敗した際にソバットが出てしまうのだけ注意しよう。

●スタンディングアームロック→首極め腕卍→DDT
DDTまで入ると、ゲージ満タンから半分以上減らす程の、最強関節技。腕卍の入力が多少シビア。

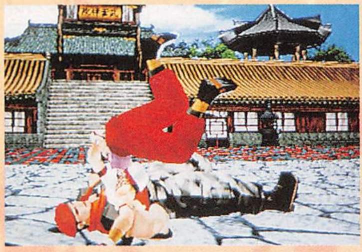
●軸足払い→立ちアキレス腱固め
DDTと並んで高威力な関節技。またこの後派生するのだが、今回は秘密。そんな難しくないので、自分で捜してみよう。

●脇固め
対しゃがみの関節技。前に競り出すので、ダッシュ不要で便利。しかし、その分威力は低い。


しゃがみPから出すとバレやすい。立ちで出そう。


浮くには浮くが…。スライディングが精一杯？


地上でも空中でも安定したコンボ技・Sバックナックル。


DDTまで入ると、この威力。逆にやられたら必ず抜けたい。


対しゃがみの脇固め。カッコイイけど、狙う必要は…。

任務至上主義 バイマン



担当：アディトシ

技名	コマンド
フロントキック	⇨K
ショルダータックル	⇦⇨P
スピニングバックナックル	⇦P
スマッシュ	⬊P
スライディング	⇩H+K
ローリングソバット	H+K
ヒールハンマー	⇦K
パームアッパー	⇧(or⬀)P
ドロップキック	⬀K
ジャベリンキック	⇧K
パームアーム	⬂P
ボディブロー	⇨P
ストマッククラッシュ	⇨PP
ジャブ・ボディブロー	P⇨P
ジャブ・ハイキック	PK
ジャブ・ストレート	PP
ストームパームスタンプ	PP⬂P
ストームバックナックル	PP⇦P
ストームローリングソバット	PPK
ヘッドバット	P+K
ダブルハンマー	⇨⇦P
リバースダブルハンマー	⇨⇦PP
フロントスープレックス	H+P
ネックハンギングツリー	⇦H+P
風車式バックブリカー	⇦⬃⇩⬂⇨P

技名	コマンド
ビクトル膝十字固め	⇩⬂⇨H+K
腕ひしぎ逆十字固め	★H+P
カウンタースタンドアームロック	(敵上中Pに)H
カウンターアッパー	(敵上中Kに)H
カウンターアームロック	(敵下Pに)⇩H
カウンターローアッパー	(敵下Kに)⇩H
飛びつき膝十字固め	(敵中Kに)⇩⬃⇦H
腕固め	⇨⬂⇩H
スタンディングアームロック	⇨⇨H
※首極め腕卍	⇨⬂⇩⬃⇦H
※DDT	⇩⬃⇦P
軸足払い	⇩⬂⇨H
※立ちアキレス腱固め	⇨⬂⇩⬃⇦H
スリーパーホールド	★⇨H ★⇨⬂⇩H ★⇩⬂⇨H ★⇨⇨H
※スイングスリーパー	⇨⬂⇩⬃⇦H
チョークスラム	⇨H
後ろ脇固め	☆　⬂H

脇固めは敵背後しゃがみ時で出すと「後ろ脇固め」になります。

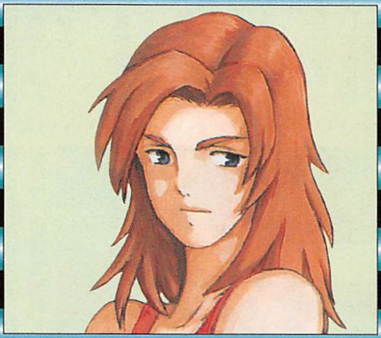
打撃技　つかみ・受け技　投げ技　特殊移動

略記号
※：上の技からの派生
★：敵背後で
☆：敵のしゃがみ時

スリーパーホールドはどのコマンドでも出ます。

ルックスに似合わぬマニアックな固有技を紹介！

ティナ



担当：牛

技名	コマンド
ロースピンナックル	↙P
バーティカルバックチョップ	⬉P
バーティカルハンマー	⬉P⇦P
ダブルハンマー	⇦P
エルボースマッシュ	⇧P
ナックルアロー	↘P
バックチョップ	↙P
バックチョップハンマー	↙P⇦P
ケンカキック	⇨⇨K
ロースピンキック	⇩H+K
ショルダータックル	⇦⇨P
ショートレンジラリアット	⇨H+P
ローリングソバット	H+K
ジャンピングニーパッド	⇨K
ニーハンマー	⇨K⇦P
ジャブ・ハイキック	PK
ジャブ・ストレート	PP
エルボー	⇨P
エルボー・バックナックル	⇨PP
アルティメットコンボ	⇨PPK
デスバレーボム	H+P
フランケンシュタイナー	⇩↘⇨H+K
フィッシャーマンズバスター	⇦↙⇩↘⇨P

技名	コマンド
フライングメイヤー	⇩↙⇦P+K
※サーフボードスタイルロック	⇦⇨H+P
※J.O.S	⇩⇧H+P
ボディスラム	H+P+K
バースボム	☆⇩H+P
ジャパニーズオーシャンボム	☆↘↘H+P+K
ジャーマンスープレックス	★H+P
投げっぱなしジャーマンスープレックス	★H+P+K
ストライクエルボースマッシュ	(敵上中Pに)H
ストライクエルボーパット	(敵上中Kに)H
ダブルスラップ	(敵下Pに)⇩H
ベアーズスラップ	(敵下Kに)⇩H
ハンマースルー	⇨H
逆羽固め	⇩↘⇨H
※ロデオホールド	レバー1回転H
タックル	⇨↘⇩H
※ジャイアントスイング	⇦↙⇩↘⇨H
フルネルソン	★⇨H ★⇩↘⇨H ★⇨↘⇩H
※ドラゴンスープレックス	⇨↗⇧↖⇦H+P

打撃技　つかみ・受け技　投げ技　特殊移動

略記号
※：上の技からの派生
★：敵背後で
☆：敵のしゃがみ時

フルネルソンはどのコマンドでも出ます。

ピックアップ！固有技紹介

●ロースピンナックル
回転しながらしゃがみ込みつつ、相手の足元に向かって裏拳を放つ。攻撃判定は下段。
さてこのロースピンナックル。下段攻撃ということもあって相手にヒットさせやすいのだが、カウンターの有無にかかわらずダウンを奪うことができないので、決定打にはなり得ない。連係の要として用いることが無難だろう。

●ジャンピングニーパッド
その名の通り、いわゆる跳び膝蹴り。攻撃判定は中段。
この技はヒットさせることで多少相手を浮かせることができるが、その後に空中コンボにつなげることは現段階では少し無理がある。そこで相手にヒットさせたのなら、すかさず◁Pのニーハンマーに派生させて攻撃したほうが、より大きなダメージを与えることができるだろう。

●エルボー
中段の肘うちを繰り出す。
リーチこそ短いが出かかりのスピードに優れ、硬化時間も短いといった特長をもつこの技。近距離戦におけるティナのメイン武器となりそうだ。
さてこのエルボーは入力後、さらにPを入力することでバックナックルに、バックナックル入力後Kで、ジャンピングニーパッドに派生することができる。ちなみにエルボー～バックナックルという連係はかなり隙が小さいので、多用しても問題ないだろう。



下段攻撃のロースピンナックル。攻撃のアクセントに…。

●ケンカキック
大きく踏み込みつつ前方に向かって、中段判定の前蹴りを繰り出す。ちなみにダウンを確実に奪うことができる。
この技は出かかりのスピードこそ遅いがリーチがかなり長く、遠距離戦ではかなり有効な攻撃といえよう。相手の攻撃をストライクエルボースマッシュ（H）で返した後などに用いてもいいだろう。

●ショルダータックル
相手に強烈な体当たりを決める打撃技。判定は中段。
この技はスキこそ大きいが、攻撃力が高いうえ、相手を吹き飛ばすことができるといった利点があり、デンジャーゾーンに付近で用いればより高い効果を得られる。



中段のエルボー。この後さらにバックナックルに連係可能！

●デスバレーボム
相手を持ち上げて背中から前方に落とす投げ技。この技はティナの基本投げにあたるH+P投げで、入力が優しい分威力も低い。

●フィッシャーマンズバスター
相手を担ぎ上げて、そのまま脳天から落とすコマンド投げ。入力に最低5フレームと多少の面倒が必要だが、その分威力は高めに設定されている。



リーチが長いケンカキック。

●ストライクエルボースマッシュ
Hボタンで相手の立ちP系の攻撃を受けた場合の受け関節技。
この技は相手の腕を片腕で掴み、逆側の腕によるエルボーでダメージを与えるというもの。この後に打撃と投げの2択で攻めるといった戦術が考えられる。



攻撃力が高いコマンド投げ、フィッシャーマンズバスター。

●タックル
コマンドを入力するとおもむろに前方にクイックダッシュして、相手を掴む。ただししゃがみ状態の相手を掴むことはできない。
さて相手をタックルで掴んだ直後にコマンドを入力することでジャイアントスイングに派生させることができる。ぜひ狙ってみてほしい。



H攻撃のストライクエルボースマッシュ。

素早い動きと多彩な投げ技が武器
リュウ・ハヤブサ



担当：KAL

技名	コマンド
空斬刀	⇨P
雷震撃	⇨⇨P
天突	⬃P
日輪脚	⬃K
破幻蹴	⇧K
月輪脚	⬁K
神突	⇧P
連弾	PP
昇連弾	PPK
正拳・上段蹴り	PK
破魔槍蹴り	⬁K⬁K
空旋刀	⇦P
破妖薙ぎ蹴り	⇦PK
地旋刀	⬁P
破邪膝蹴り	⇨K
地滑り	⇨⇨K
裏影狩旋脚	⇨⇦K

技名	コマンド
十字絡み	H+P
四方投げ	⇨⇨⇦P+K
極光抱反落	⇦H+P+K
落雷衝	⇩⬃⇦P+K
首切り投げ	⇩⬂⇨P
斬首閃	☆⇩H+P
裏投げ	★H+P
落龍衝	★H+P+K
柳閃掌	(敵上中Pに)H
柳閃刀	(敵上中Kに)H
地柳拳舞	(敵下Pに)⇩H
地柳脚舞	(敵下Kに)⇩H
槍影狩	⇨H
幻影	⇨⇨H
裏雷薙ぎ	★⇨H ★⇨⇨H

略記号
※：上の技からの派生
★：敵背後で
☆：敵のしゃがみ時

打撃技　つかみ・受け技　投げ技　特殊移動

裏雷薙ぎはどのコマンドでも出ます。

ハヤブサは投げキャラ

見ための演出も効果も豊富な、投げ技をいくつももち、これだ！という打撃技に乏しいハヤブサは投げキャラといえる。というわけで、ハヤブサは投げから説明していくとしよう。

●首切り投げ

リュウ・ハヤブサの代名詞といえるこの投げは、かつて「忍者龍剣伝」というアクションゲーム中で使用していた大技。

相手を遠方まで放り投げるので、フィールド中央付近からデンジャーゾーンまで一気に運ぶことができ、さらに投げたあとのスキも少ないので、首切り投げ→ダッシュ→空中コンボ、等が簡単にできる。

●四方投げ

コマンドを見てもらえばわかるように、前ダッシュから直接投げることが可能だ。少し離れたところから突然投げにいくときに使用することになりそうだ。

●斬首閃

さすが投げキャラ、ハヤブサにはしゃがみ投げもある。「つかみ」の存在が大きいこのゲームにおいては、しゃがんでいる相手を投げれることは非常に優位である。攻撃時の選択肢の幅がグーンとひろがるのだ。

●空斬刀

そろそろ投げ以外の技の解説に入ろう。

この技は、いわゆる水平手刀だ。出が早く中段技で、しゃがんでいるところへ当てればよろめかすことができる。よろめかすことができたらそこから浮かし技→空中コンボとつなげられるので、攻撃時の第一手、第二手あたりで多用しそうだ。

なお、ハヤブサには〝肘〟がない。この手刀が他キャラでいうところの肘にあたる。



首切り投げ！デンジャーゾーンで受け身をとらなかったら…、

●雷震撃

水平手刀や回転足払いなど、くるくる回る打撃技の多いハヤブサだが、この技は前方へ力強く一歩踏み出し、掌底を突き出す数少ない直線的な打撃技だ。

強力なのだが、攻撃連係がここで途切れてしまうため、固めの最中に間合いを詰め直すのに使うとか、後述の幻影の後に出して安定するなどの使い方が初歩的。



空中コンボだ。投げたらすぐ走ろう。

●月輪脚

サマーソルトキックだ。この手の技にしては出は早いとはいえないが、相手が次に出してくる技を先読みできていれば、強力な迎撃技として頼りになってくれる。

投げ、空中コンボが決まらないと大ダメージをあたえられないハヤブサにとって、価値の大きい技だ。



地旋刀。いきなり足元をチョップする。これも回転系。

●神突

アッパー系の技で、浮かし技。しかし単体で当てたのではダメで、よろめいているところへヒットさせる必要がある。同系統の技なら、技後の硬直が少ない天突のほうが、より空中コンボ向き。

●破魔槍蹴り

中段蹴りから下段足払いへと素早く移行する連係技。使える。



裏影狩旋脚は、立ちから突然足払いを出す。腰の捻りが重要。

●破妖薙ぎ蹴り

空斬刀とは逆回転の回転手刀である空旋刀からの連係技。こちらは中段→中段。破魔槍蹴りと合わせて使うことで効果倍増だ。

●破邪膝蹴り

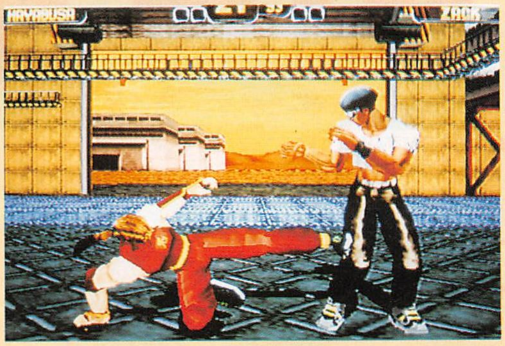
ハヤブサの命綱。当たれば相手を浮かすことができる。

●幻影

特殊なつかみ技で、頭上を跳び越え背後へ回る。おもしろいが研究の必要な技だ。



これが幻影。背後へ回ったあと、どうする？



破魔槍蹴り。威力こそ少ないが、よい下段技だ。

ムエタイ使い、ザックの固有技遂に公開!



ザック

担当：C・LAN

技名	コマンド
ソーク・クラブ	⇩⇖⇨P
ティー・ソーク・トロン	⇨P
ダブルソーク	⇨P⇨P
ティー・ソーク・ラーン	⇨⇨P
ティー・ソーク・ボン	⇦P
ティー・カウ・トロン	⇨K
ニースピンキック	⇨KK
テッ・ラーン	⇗K
カウ・ロイ	⇨⇨K
ジャブ・ハイキック	PK
ジャブ・ストレート	PP

技名	コマンド
バルカンニーキック	PP⇨K
ダンシングラッシュ	PP⇨KK
バルカンエッジ	PP⇨P
デビルズラッシュ	PP⇨P⇨P
ワイルドスロー	H+P
ゴッ・コー・ティー・カウ	⇨⇦P+K
ビーストファング	⇖⬋P+K
エルボーカウンター	(敵上中Pに)H
ニーカウンター	(敵上中Kに)H
ティー・カウ・コーン	⇨H

略記号
※：上の技からの派生
★：敵背後で
☆：敵のしゃがみ時

打撃技　つかみ・受け技　投げ技　特殊移動

固有技ピックアップ

●ソーク・クラブ
上方に肘を高く突き上げる上段判定の打撃技で、ヒットすればダウンを奪うことができる。2D格闘でいうところの「対空技」になりそうな技だが、このゲームにおいては中段攻撃であるティー・ソーク・トロン（⇨P）のほうが重要かも知れない。

●ダブルソーク
中段肘打ち、ティー・ソーク・トロンからの派生技で、肘打ちを2連発で繰り出す。これがダブル・ソークだ。2発目の肘打ちも中段攻撃になっている。
連続にはならないものの、スキが小さいので使い勝手は上々。必ずしもダブルソークにつながなくてももちろんいいわけだし、ティー・ソーク・トロンで止めるなどの選択も組み込み、接近戦を展開しよう。

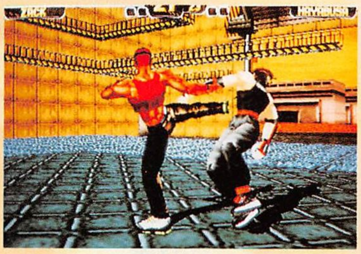

肘を突き上げるソーク・クラブ。上段攻撃だ。

●ダンシングラッシュ
上段パンチ2発→膝→中段蹴りというコンビネーション。「PP」、そして「⇨KK」の部分は連続でつながるが、2発目のパンチと膝の間が基本的には連続にならない。基本的に、というのは、ごくまれに連続で4発つながることがあるためだ。詳しい条件は今のところ、まだわかっていない。バージョンも日々変わりつつあるので続報を待ってほしい。

●ワイルドスロー
H+Pで出せる、いわゆる通常投げ。ワンアクションで出せるのは大きいが、やはり固有の投げ技を使っていきたいところ。最速の返し技が要求される場合や、相手の行動を予測して「置いておく」場合以外は、できるだけ固有投げを狙っていこう。
ザックの固有投げは今のところ、ゴッ・コー・ティー・カウ（⇨⇦P+K）とビーストファング（⇖⬋P+K）の2つがある。


中段肘打ち2連発のダブルソーク。連続にはならない。

●ゴッ・コー・ティー・カウ
膝蹴りを3発連続で当てる、ザック固有の投げ技。
コマンドだけを見ると入力はそれほど難しいものではないのだが、P+Kの同時押しの判定が少し厳しく、思ったより出しにくい。これはフライングニーキックにもいえる。まあ、あくまで開発段階のバージョンなので、実際にどうなるのかはわからないのだが。
この技を決めると、相手はその場にだらりとくずおれる。もしかしたら…。


上段パンチ2発から蹴り技へ連係。ダンシングラッシュだ。

ザックはまだ完全にできていないキャラということで、技表を見ると他キャラに比べ、現段階ではかなり技数が少なく感じられる、というか実際に少ない。

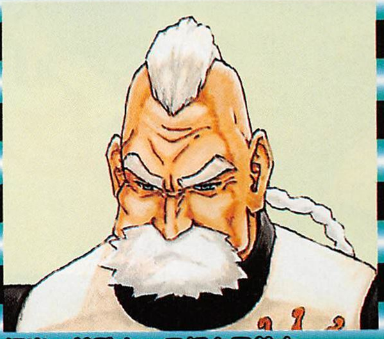
コンビネーションが多いところから見て、連係の豊富な、近距離戦が得意なキャラクターになりそうだ。今後が楽しみなところだ。


膝を3発叩き込むゴッ・コー・ティー・カウ。痛そう。


H+P投げのワイルドスロー。もちろん上段の投げ技だ。

見た目どおりの動きに イメージにあうボイス

ゲン・フー



担当：特殊キャラ好きP鈴木

思ったより遅くない技で威圧しよう

いかにも達人と言った風貌のゲン・フーは、落ち着いた動きで一発一発を確実にたたき込んでいくタイプのキャラだ。一つの技からの派生といったものが非常に少なく、出が早い固有技も他のキャラに比べると少なめだ。

しかし、必要最低限の技は揃っているし、特殊な使い方が期待できる技も存在する。基本となる下Pやつかみを巧みに使って攻めればテクニカルキャラの楽しさが分かってくることだろう。

とりあえず今回は特に有効になるであろう技から説明してこう。

●盤肘

出が早い中段の肘を繰り出す。出の速さを利用して、取り敢えず相手の技をガードした後に出す、Pで相手の動きを止めてこの技から攻め込む、などの使用法が考えられる。

しかしこの技はなんともリーチが短い。そのフォローができるように別コマンドで似たような技が出る。

●懐抱頑石

それがこの技だ。盤肘に比べて少し技の出が遅くなるが、体をやや前に出す分リーチがのびる。肘を出す時の足が右なのか左なのかでこの2つの技を見分けよう。

●挑領

この技はしゃがんだ状態から出すもので、アッパーのように手を突き上げる中段技。



少しくらい遠い所からでも届く。どんどん押していこう。

下Pなどからすかさず出せば良い連係になりそう。

●単把

勢い良く掌を突き出しながら前へ進んでいく。中段でカウンターで当てればダウンを奪え、出るまでもそこそこ早く、リーチがあるのでゲンフーの主戦力になりそうな技だ。相手を浮かせた後に出す技としても安定している。

●前掃腿

ゲンフー唯一のダウンを奪える下段技。下段にしては出るまでも早く、リーチもある。



ダウンさせられる点は大きい。ばれない程度に多用しよう。

投げを入れさせてくれないほど暴れる相手に対してうまく使っていこう。攻める時にガードを揺さぶっていくためにも必要不可欠な技だ。

●烏牛擺頭

打撃技の中で、最も決めていきたい技がこれ。威力は抜群で、とくにカウンターで決まったときの減りは気を失ってしまいそうなほどである。出るまでが遅いものの、是非とも狙っていきたい技だ。カウンターでの追い打ちに、投げの後に追い打ちに、どんどんチャレンジしていこう。



見よ、この威力。この技を決められれば勝ったも同然。

●雲閉日月把

これも今回是非使えるようになってほしい技。投げ技なのだが、この技が成功すると、相手を空高くはねあげ、追い打ち可能の状態になる。すかさず近づいて近づいて追加ダメージを狙おう。距離も稼げるぞ。

使える投げ技なのだが、入力が難しいのがネック。しゃがみ状態からではでないことに注意して、練習を重ねよう。

これより以下の技は、少し変わった使い方を必要とする、テクニカルな技だ。狙いすまして決められれば、君もゲンフー使いの仲間入り。



こんなに高く跳ね上げる。遠くにも飛ばせる、ということは？

●双飛脚

小さくジャンプするような形で両足を上げる。足元の判定がなくなるのを利用して、足払いやローキックをすかして攻められそうなのだが、判定は上段。

●搨把

この技も上段。体を後ろに反らしながらパンチを出す。うまく当てられれば追い打ちも可能なので、狙ってみよう。



しゃがんでいる状態からスキなくつなげる際に有効。



避けてからのパンチ。当たれば浮くので、狙うのもまた楽しい。

技名	コマンド
連捶	PP
盤肘	⇨P
懐抱頑石	⇦P
挑領	⬋P
撑掌	⇧P
半旋風	⬃K
旋風脚	⇧K
単把	⇨⇨P
虎蹲山	⬃⬃P
双飛脚	H+K
前掃腿	⇩H+K
蛇出洞	⬃KP
虎撲把	P+K
鷹捉把	⇨⇦P
烏牛擺頭	⬁⇨P
双把	⇨⇨P+K
斬捶	⇩P+K

技名	コマンド
鶏子栽肩	⇩P+K⇦⇨P
搨把	H+P+K
十字裏横	H+P
雲閉日月把	⇩⇨H+P+K
心意把	⇦H+P
虎擺尾	★H+P
硬開三皇鎖	⇦⇩⬁P
採手	(敵上中Pに)H
摟手	(敵上中Kに)H
掛手	(敵下Pに)⇩H
勾掛	(敵下Kに)⇩H
圧手	⇨H
揪腿	⇨⇦H
圧手	★⇨H
	★⇨⇦H
箭歩	⇨⇨H
側転	⬂P

略記号

打撃技　つかみ・受け技　※：上の技からの派生
投げ技　特殊移動　★：敵背後で
圧手はどのコマンドでも出ます。　☆：敵のしゃがみ時

ダイナマイト刑事
攻略編最終回"殉職"

長助死す…



タイトルとは無関係の内容でお送りしたデカ攻略編も遂にラスト！
担当：デカ山長助

一部の間で好評のダイナマイト刑事攻略編も今回で最後。まあ、最後もいつもの調子でスタート！

ステージ5

俺の名はブルーノ・デリンジャー。自称抱かれたい男No.1のダイナマイト刑事だ。

エレベーター通路でなぜか上から落ちてくるライフカプセルをゲットして、体力を十分に回復することができた俺は、そのまま最上階に降り立った。

「おそらくこのフロアにテロリストどもの親玉が潜んでいるハズだ」

根拠はないが、俺の野生の勘が疼く。そう、俺はダイナマイト刑事。そんなアバウトさが俺の魅力のひとつだ。

さて、最上階のフロアは、さすがに豪華に飾られている。ということはここはVIP用のフロア。つまりこのフロアの構造は階下のそれと比べ、シンプルに造られているはずだ。

そこで俺は小細工を用いずに、眼前に広がる長い廊下を正面突破することに決めた…。

●ステージ5　シーン1

ステージ5の最初は廊下のシーン。このシーンの開幕は敵3体との戦闘となる。

さてマイキャラが画面左側から出現するのに対して、敵2体は画面右側に、そして1体が左側に出現する。ちなみに画面右側にミサイルランチャーが落ちているが、これを敵に奪われてしまうことだけは、なんとしてでも避けたい。というのも廊下というだけに、縦幅が狭く移動範囲が制限されるこのシーン、ロケット弾の爆風をかわすことが難しいからだ。

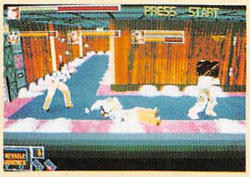
そこで戦闘が始まったら真っ先に画面左に向かい、まずはPPPKで敵2体をまとめてダウンさせよう。

さて敵をダウンさせたのならすぐにロケットランチャーをゲットして、敵を左側に追いやるようにする。このシーンの敵の中には、一度ダウンさせるとそのまま起きあがらずに、寝ながら攻撃してくる奴もいるが、ロケット弾ならそいつもまとめて吹き飛ばすことができるからだ。

敵3体のうち、どちらか一方を倒すと敵の増援が現れる。残ったロケット弾でダメージを与えてから、PPPKなどの肉弾戦やナイフなどをゲットして攻撃をくらわないように慎重に攻めよう。

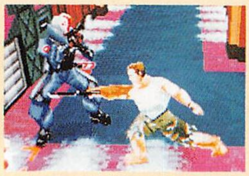


開幕は右に移動して…、



ランチャーを奪い…、





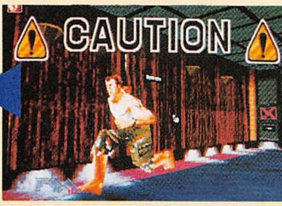
弾が切れたら肉弾戦で片をつけよう。左に敵をまとめつつ発射。

最上階で待ち受けていたテロリストどもを撃破した俺は、そのまま廊下を突っ走ることに決めた。そう、何人たりとも俺を止めることはできない！

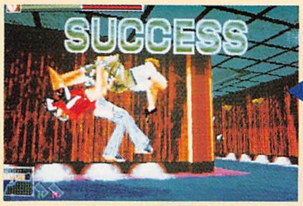
●ステージ5　デモシーン1

廊下を走りだすとさっそくデモシーンに入る。

ここでは突然、西部のガンマン風の男が登場するが、選択肢はPとKのふたつ。無駄な戦闘でダメージを受ける訳にはいかない。慎重に指示に従おう。



走り出したらさっそくデモシーン。



選択はPかK。ミスは厳禁だ。

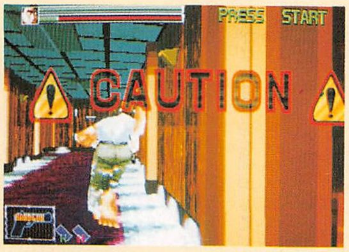
廊下を走っている最中に、突然現れた敵をそのまま殴り倒す。こんなところで油を売っている訳にはいかないのだ。

また敵が現れたとしても、この勢いで少しでも前進しようと俺は決心した…。

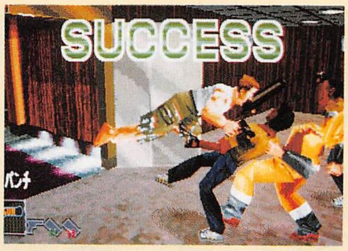
●ステージ5　デモシーン2

一度めのデモシーンを終えるとすぐさま二度めのデモシーンに入る。ドアを蹴破り3体の敵をまとめて蹴散らすというもの。このシーンの選択肢もPとKだ。

ただしこのシーンは成功もしくは失敗、どちらにしてもその3体を含む戦闘シーン2に突入する。この後の戦闘が本番、覚悟して臨もう。



2度めのデモシーン。選択は1度めと同じPとK。



デモ後そのままシーン2になだれ込む。

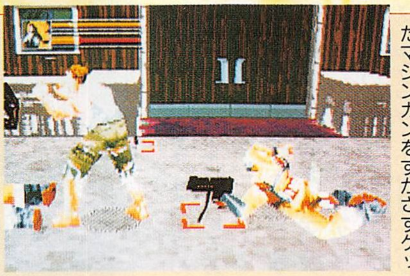
突き進め！不屈の闘志をたぎらせろ！
激突！攻略コンビネーション!!

ドアごと勢い良く3人のテロリストを蹴散らした俺。しかしさすがに敵もこれぐらいのことで参るはずもなく、そのまま戦闘へなだれ込んだ…。

●ステージ5 シーン2

直前に起こったデモシーンから継続されるこのシーン。3人の敵をなぎ倒した勢いで画面奥でいきなり戦闘が始まる。状況としては自分を挟んで左に敵1体、右に敵2体といった形。GUNをもっているのならすぐさま左側の敵を逮捕してしまおう。そして右側に残った敵2体に対してはそのまま攻撃を加えよう。またマシンガンをすかさずゲットして、攻撃してもいいだろう。

さてこのシーンではロケットランチャーをもった敵が出現するが、ひとまずこの敵に攻撃してランチャーを落とさせる。そしてこれを拾わずに、雑魚どもを急いで掃除してしまおう。あまり時間をかけるとランチャーが消えてしまうので注意が必要だ。


シーン2の開幕は雑魚を倒して…、


マシンガンをゲットしたい。


ランチャーをもった敵に攻撃を与えて…、



雑魚を倒した後にこれを拾って中ボス戦に挑む。

ランチャーを残したまま雑魚をすべて倒したなら、ランチャーを拾い、画面左側で待機して中ボス、画面右下から登場する消防服を着た大男に備えよう。

中ボスが出現したらまずはランチャーを6発撃って先にダメージを与えよう。



中ボスが登場したらランチャーをすべて撃ち込む。

ランチャーがいない場合、もしくは撃ちきった後はもちろん肉弾戦となる。このボスのアルゴリズムはほぼステージ3のボスと同じものなので、攻略法も当然、ステージ3と同じようにサマーソルト（Kボタンタメ）をラインずらしでヒットさせるといったことになる。しかし時たま手榴弾を投げてくるので、この場合はP＋K＋Jの無敵技でいったん回避しよう。


縦軸をずらして…、


サマー！これがボス戦の基本。

消防服の男を倒した俺は目の前にそびえる巨大な扉と対峙した。そう、この部屋こそ、エターナルタワーのプレジデントルーム、すなわち社長室なのだ。遂にここまでたどり着いた。間違いなくこの部屋に、テロリストどものボスと大統領の娘が居るはずだ。俺は意を決して正面から扉を開けることにした…。

●ステージ5 シーン3

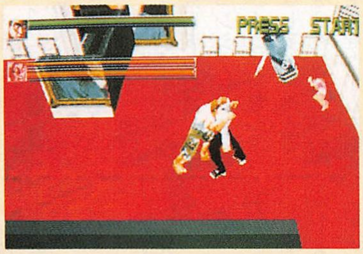
遂にラスボスとの対決。1対1のサシの勝負で、部屋の右側奥には大統領の娘と、なぜかゴルフセットが置いてある。

さて戦闘が始まったのなら、まずはボスの縦軸をずらしながら接近しよう。そしてボスを掴んで投げ技で攻撃して、さらに起きあがる前にまた縦軸をすべらして接近して起きあがりを投げる。これを2セットほど繰り返す。これが開幕直後にとるべき行動だ。

しかし、ある程度投げを決めるとボスは耐性をもつようになるので、攻撃方法を変える必要がでてくる。そこでサマーソルトを用いたパターンに変更しよう。これでボスは倒せるはずだ。



ラスボスには縦軸をずらして接近して…、



投げ技を決める。これを計4回決める。


ラスボス戦後半はサマーで攻める。

ただ、まれにボスが奇妙な行動、例えばしゃがみガードでこちらの攻撃を防いだり、リモコンを手にしたりといったことがあるが、この場合は注意が必要。前者の場合は直後に無敵技を繰り出してくるので、軸を縦にずらしてかわすこと。後者の場合は部屋に仕掛けられたトラップが飛び出してくるので、無敵技やダッシュで回避しよう。

ボスらしき男を追いつめたにもかかわらず、あと一歩というところで娘とともに逃げられてしまった。「シイイッ〜ト。Mr.ダイナマイトをここまで怒らせた野郎はおまえが初めてだ。こうなったら地球の果てまで追いかけてやるぜ…。

●ステージ5 シーン4

逃げたボスを追いかけるとエターナルタワーの屋上に到達する。この場所こそが本編のラストシーンで、追いつめたボスとの対決が待っている。

さてボスは2回目の闘いということもありナイフを装備しているが、基本的な攻略法はシーン3と同じでいい。しかしナイフを投げてきた場合はP＋K＋Jで回避すること。


ラストシーンもサマーで勝負！



ナイフを投げてきたらP＋K＋Jで回避。

以上でデカ本編の攻略は終了。雑魚の捌き方をマスターして、サマーソルトでボスをノーダメージで倒すことができるようになれば1コインクリアは見えるハズ。あきらめずにがんばってほしい。

ダイナマイト刑事開発者インタビュー

私が刑事長・内田です!

あの"濃さ"の秘密に迫る…。
帰国中のデカ開発者AM1研内田さんに直撃!

文責：GYU

ゲーメスト…まずは内田さんご自身のプロフィールについてお伺いしたいのですが。

内田…「獣王記」を最初に手掛けました。次に「ゴールデンアックス」、そして「エイリアンストーム」を。その後に「ゴールデンアックス デスアダーの復讐」、「ウイングウォー」、「ダイナマイト刑事」とつながります。まあ、ほとんどアクションものですね。

ゲーメスト…なるほど…。やっぱりアクションものをご自身のフィールドとして捉えている部分がおありなのですね。

内田…いや、"見せたい"ということが基本ですね、やっぱり。見せたいものがあって結局ゲームを創ってきた訳ですけども、自分がやりたいという以前に、こういうのを見せたらきっとみんな喜ぶのだろうなっていうのが念頭にあるんですよ。僕は面白いアクション映画に一番触発されるんです。で、そういった派手で面白いアクションシーンをより派手に面白くビデオゲームで見せてあげたいなあと思うんですよ。私自身、娯楽の少ない田舎で育って、その中で百円玉握りしめてゲームセンターとか行ってたクチでしたから。やっぱりすごくゲームが好きで、そこから夢を感じていたんです。ゲームってインタラクティブ性が高いですよね。ゲーム開発側から仮に用意されたものだけとしても自分で夢を広げていけるじゃないですか。それがすごく嬉しくて、だったら僕も同じように、百円払って遊んでくれている子供達に恩返しし、喜びを感じてもらえるものを作っていこう、と考えてゲーム製作に取り組んでいます。

ゲーメスト…お話を聞いた感じではやっぱり、「ダイナマイト刑事」製作のきっかけは…。

内田…ダイハードですよ、もー。あの映画を観て、こりゃー、面白いと感動しまして…。それ以来ずーっと映画を研究しましたね。何分ごとにアクションシーンがあるのかとか、爆発シーンや射撃シーンなど全部調べましてね。あとレーザーディスクを会社に買ってもらったり(笑)。それをゲームを創るお手本としていた訳ですよ。まあ、自分がアメリカに行くということも決まっていましたし、これにしようかなと…。

ゲーメスト…ダイハードのアーケード版ということ（注、米国版のタイトルは「ダイハードアーケード」）で、アメリカからの情報が先に入ってきたのですが、当初は日本国内での販売は考えられていなかったのでしょうか?

内田…いえ、もちろんワールドワイドで売ろうと思っていました。ダイハードっていうタイトルは後からついたんですよ。設定ではテロリストグループのボスが映画のダイハードのファンで、それであの計画を思いついたというものなので、あくまでダイハードを真似たもので構わなかったんです。

ゲーメスト…内田さんがご出向された形で、実際の作業はほとんどアメリカのスタッフが?

内田…いえ、メインはやっぱり日本人なんですよ。プログラムは全員日本人。そしてグラフィッカーは10人中2人、のこり8人がアメリカ人でした。で、グラフィッカーのほうがアメコミのカラーを意識して、ああなったっていう感じですね。

ゲーメスト…なるほど。あのセンスはアメリカン・グラフィッカーのおかげなんですね(笑)。では最後に「ダイナマイト刑事」という名前の由来と、点数システムを設けなかった理由を伺いたいのですが…。

内田…あれはAM1研のほうにいろいろと考えてもらって、その中からこちらで選びました。「人質は摩天楼に」とかいろいろあったんですよ(笑)。点数については、まあ、失敗したかなということで。

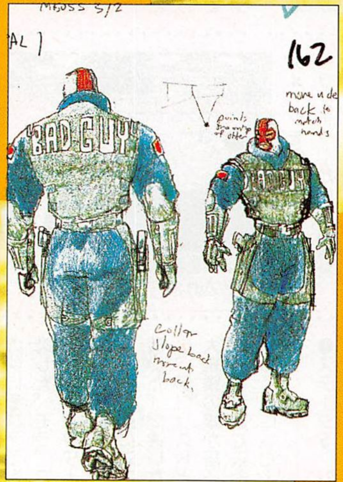
ゲーメスト…うーん、摩天楼ですか…。本日はお忙しいところ、ありがとうございました。

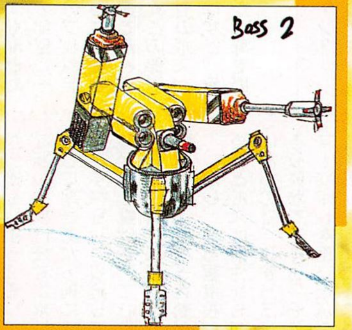


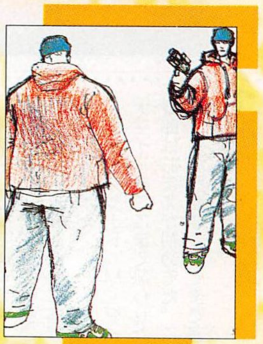
ダイナマイト刑事
チームリーダー

内田誠
うちだまこと

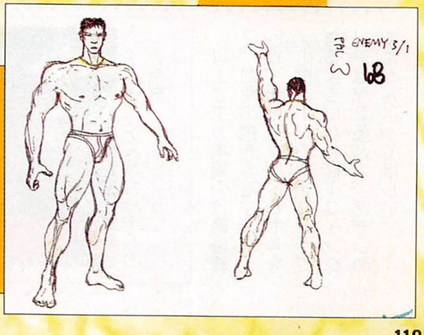
「獣王記」、「ゴールデンアックス」などセガAM1研のアクションゲームを世に送り出してきた開発者。当人が製作意欲をのぞかせた「ウィングウォー2」の早期ゲーム化に超期待！











刑事長サイン入りポップ・プレゼント

今回のインタビューにご協力いただいた内田さんとAM1研さんから、ハイパーな読者プレゼントがあるぞ!ダイナマイト刑事の店頭用ポップに内田さんがサインを入れてくれた、この世に2つとないシロモノを1名様にプレゼント。〒101千代田区神田神保町1-1-26ゲーメスト内刑事ポップ係に10/30迄。


KONAMI
とっかえまくって大連鎖!!
NEWシステム「たまチェンジ」がパズルゲームを変えた！
林原めぐみ、子安武人など豪華声優陣を起用。
超個性的キャラがプレイをさらに白熱させるぞ!!
あの「対戦ぱずるだま」をさらにエキサイティングにした
まったく新しいタイプのパズルゲームだ!
フィールドの「たま」を自由に取りかえて、色を揃えて、消していこう。
取りかえ方しだいで一発逆転の大連鎖も可能だ！
10連鎖くらいは当たり前なのだ!!
画面は開発中のものです
対戦
とっかえだま
TM
© 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
KONAMI
対戦とっかえだま TM and KONAMI® are trademarks of KONAMI Co.,Ltd.
コナミ株式会社
本社／〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1 TEL.03-3432-5787



東京支店	〒101	東京都千代田区神田神保町3-25	TEL.03-3264-5678
大阪支店	〒530	大阪市北区梅田1-11-4	TEL.06-347-5557
名古屋支店	〒450	名古屋市中村区名駅4-27-23	TEL.052-562-4567
札幌営業所	〒060	札幌市中央区北一条西5-2-9	TEL.011-232-3778
仙台営業所	〒980	仙台市青葉区本町2-17-27	TEL.022-264-1345
金沢営業所	〒920	石川県金沢市尾山町2-17	TEL.0762-35-2345
広島営業所	〒730	広島市中区大手町2-7-10	TEL.082-245-3456
神戸営業所	〒650	神戸市中央区京町75-2	TEL.078-334-3456
高松営業所	〒760	香川県高松市番町1-1-5	TEL.0878-22-8801
福岡営業所	〒810	福岡市中央区天神2-8-30	TEL.092-713-2367
千葉営業所	〒273	千葉県船橋市本町6-18-5	TEL.0474-25-7890
宇都宮出張所	〒321	栃木県宇都宮市中央2-5-12	TEL.028-649-7890
静岡出張所	〒420	静岡県静岡市吉野町2-12	TEL.054-221-1234
京都出張所	〒602	京都市上京区堀川通上立売上ル竹屋町586	TEL.075-431-7890
宮崎出張所	〒880	宮崎県宮崎市老松1-4-35	TEL.0985-26-4567


KONAMI
ジーティーアイクラブ
GTI CLUB™
RALLY COTE D'AZUR
© 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
サイドブレーキターンO.K.!
KEEP THIS WAY
GO AHEAD
KEEP THIS WAY
・南仏の美しいリゾート都市を舞台に繰り広げられる超リアルでお洒落なレースゲーム。
・業界初!! "サイドブレーキ" 操作によるクイックターンや、ドリフト走行を実現。
本格的なFF小型スポーティー車のリアルな操作を体感。
・近道、抜け道、何でもありの迷走レースモード。
SPATIALIZER® 3D stereo
PORTIONS OF THIS PRODUCT MANUFACTURED UNDER A LICENSE FROM DESPER PRODUCTS,INC. SPATIALIZER® AND THE CIRCLE-IN-SQUARE DEVICE ARE TRADEMARKS OWNED BY DESPER PRODUCTS,INC. US Patent No.5412731
※記載されている製品の仕様・内容は、予告なしに変更する場合がございます。御了承ください。
" GTI CLUB™ " is an original product developed by KONAMI CO.,LTD.KONAMI CO.,LTD.reserves all the copyrights,trademarks and other industrial property rights with respect to this product.
コナミ株式会社
本社／〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1 TEL.03-3432-5787





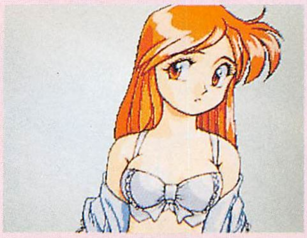
GaL GAME 特集

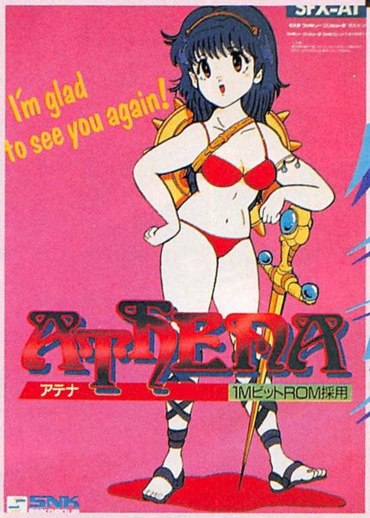
ギャルゲー feature article



ATHENA
SUPER REAL MAHJANG PII
MELHEN MAZE
FINAL ROMANCE R
COTTON
SU-CHI-PAI
MOMOKO120%

DESIRE

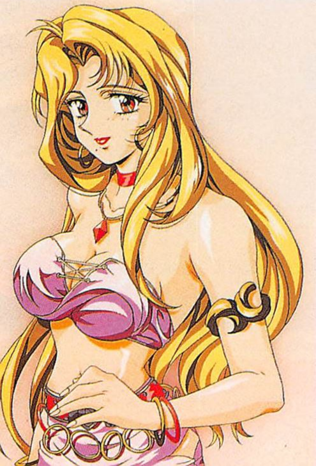


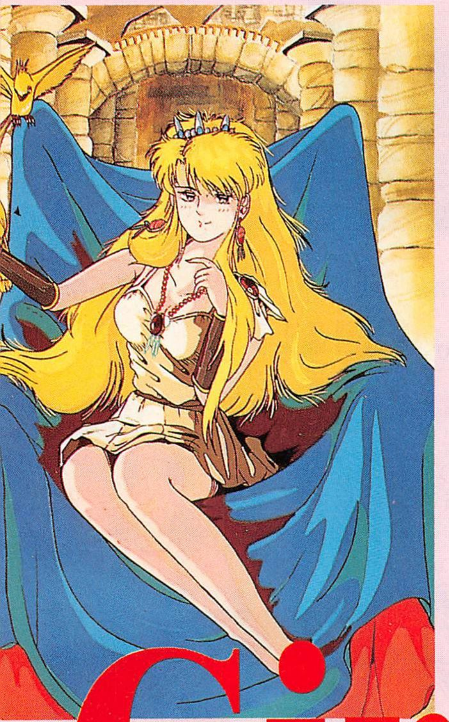


少女

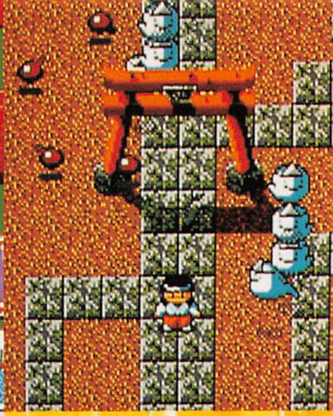
愛







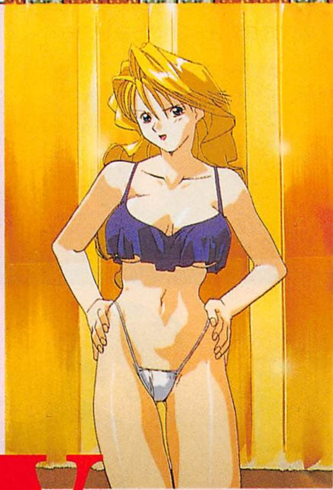




恋

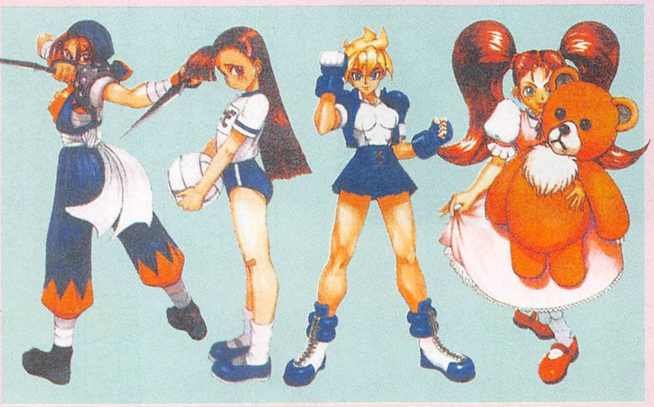






Girl&Lady

KIKI-KAIKAI
TOKI-MEKI
TAISEN
PUZZLE-DAMA
SUPER REAL MAHJANG PVI
JANJANSIMASHO
FERIOUS
TOUKI-DENSHO
WONDER-MOMO





愛って何?恋って何?これを読めばそれがわかる、わけないが、ギャルゲーへの想いを少なからず感じて頂けるでしょう。伝説の木の下でときめくもよし、「水平さん・お月さま」(英訳してね)に慕情をいだくもよしですが、思い出せばあんな子もいました、こんな子もいました。古今東西のギャルゲーを集めたギャルゲー特集、堪能して下さい。



ギャルゲー道

カプコンクイズもギャルゲー化!!

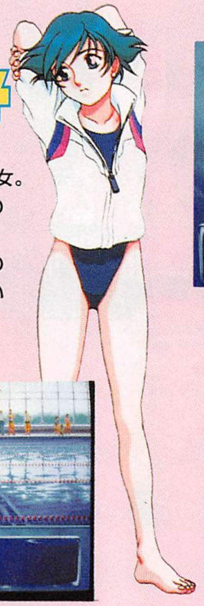
QUIZ なないろDREAMS 虹色町(にじいろちょう)の奇跡(きせき)

©CAPCOM

'89年の「アドベンチャークイズ　カプコンワールド」発売から7年。遂にカプコンクイズシリーズにも、ギャルゲーと呼ぶにやぶさかでない作品が登場した。タイトルは御存知「クイズなないろドリームス虹色町の奇跡」だ。

9月に開催されたAMショーで多くの若人の心を揺さぶったこのゲームも正式リリースされ、巷のゲームセンターを席巻していることだろう。

そのギャルゲー度合いはページに網羅されたキャラクター達を見れば一目瞭然。このビューティホーな女キャラに何かを感じたら、今すぐPLAYしてみよう！



江崎久美子

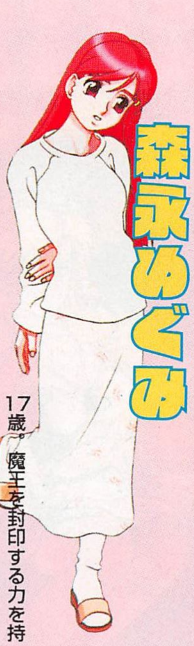
17歳。町でも有名な水泳少女。良家のお嬢様で、英才教育の一環として水泳を始めたが、それに固執するあまり人とのつき合いに支障をきたしている。

T:167 B:83 W:58 H:86









森永めぐみ

17歳。魔王を封印する力を持つクリスタルの力を授かった1人。

年齢は高校生であるが学校に通っているかどうかは不明。趣味は昼寝、読書、犬の散歩。ちなみに愛犬の名前は「テル」

T:160 B:82 W:57 H:85

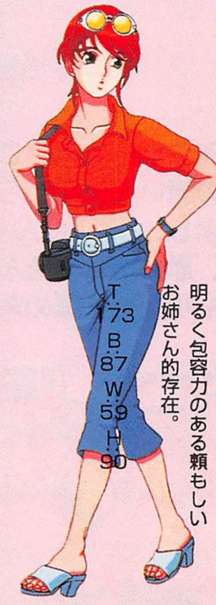


16歳。神出鬼没のセーラー服娘で、プレイヤーに思いを寄せているが、その本意は？

T:153 B:88 W:59 H:88





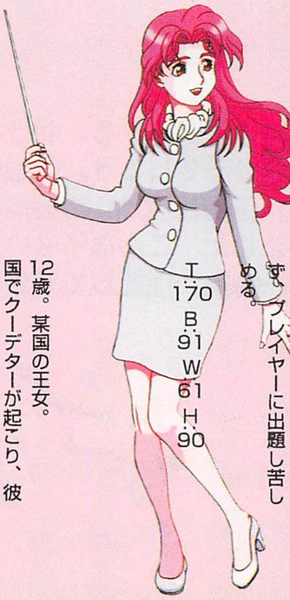


佐久間絵美

23歳。フリーのカメラマン。町で見かけた恵を雑誌社に売り込もうと画策。プレイヤーに情報を求めることも…。

明るく包容力のある頼もしいお姉さん的存在。

T:173 B:87 W:59 H:90

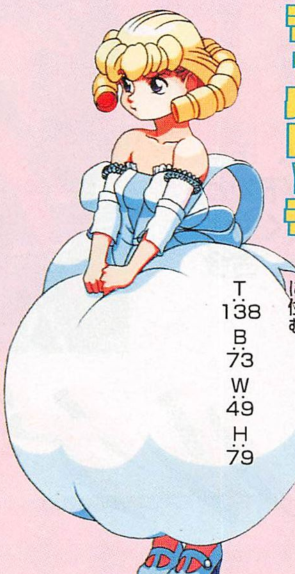


東鳩真由美

25歳。高校で教鞭をとるノーテンキ先生。

魔王の封印がとけ世界の危機が迫っているにもかかわらず、プレイヤーに出題し苦しめる。

T:170 B:91 W:61 H:90



シャルロッテ

12歳。某国の王女。国でクーデターが起こり、彼女は執事とともに亡命。町には大変不釣り合いの邸宅に住む。

T:138 B:73 W:49 H:79



鐘紡サキ

16歳。地球防衛軍（本部パリ）極東支部虹色方面軍特課連隊所属第三機動遊撃班最年少隊員。

平和を愛する心優しい少女。

T:162 B:84 W:57 H:86

私たち中身もすごいんです!

DANCING EYES ダンシングアイ™













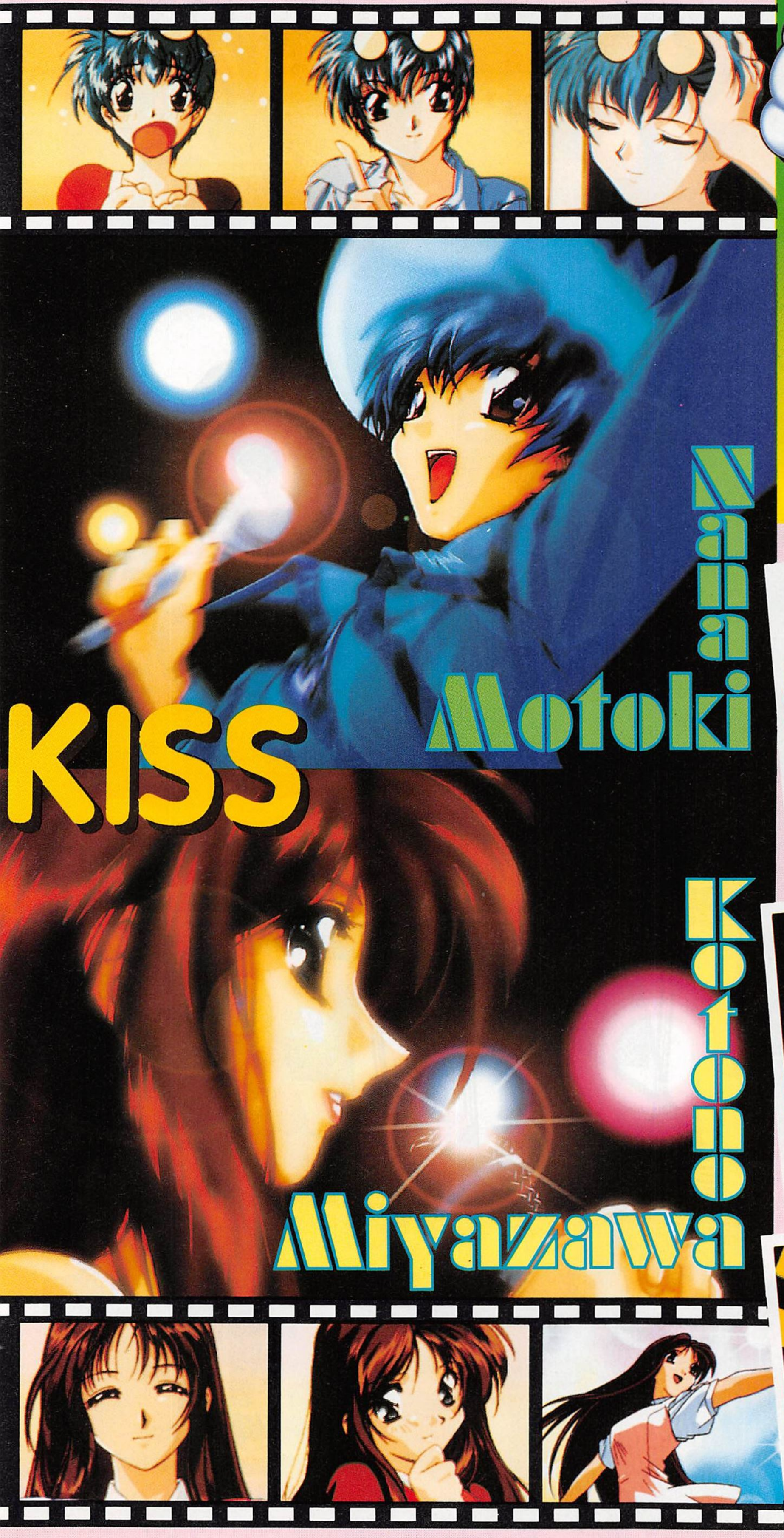


脱衣?パズルゲームのこの「ダンシングアイ」、もうプレイしてみただろうか。
ここに登場しているギャルたちはそのシーンに現れるギャルたち!このギャルたちの服があ～れ～!はがれて(はがして!いく)その下の…く～!ここから先は実際にプレイをして見てもらうしかないでしょう!全部はがせればな～んとご褒美でギャルたちが踊ってくれるのだ!
そのシーン、な～んとズームボタンでアップにしたり(どこを!)レバーでカメラの位置を上下左右に動かせるのだ!な～んてGOODな設定なのかしら!君の性格がバレちゃうかも!ムフフ♡

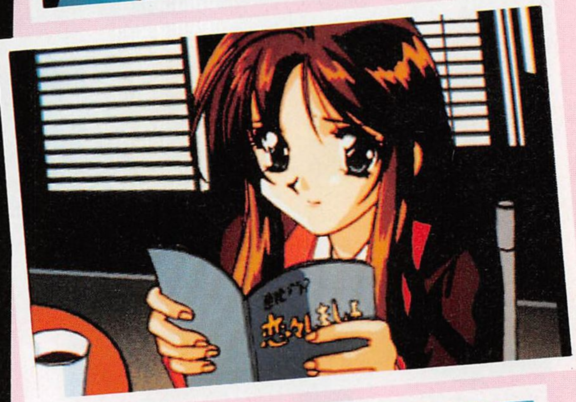
ラブリーポップ麻雀 雀々しましょ♥™

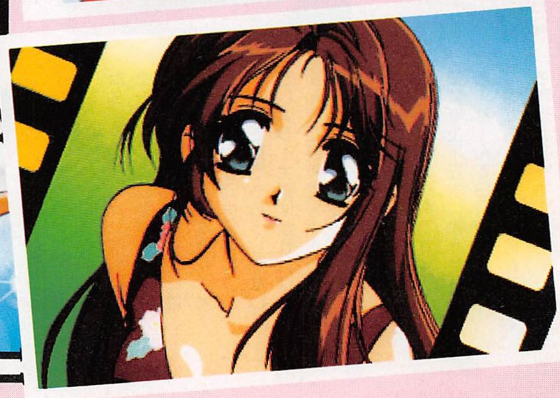
〜ヴィス♡キス ファーストコンサート〜

只今もっとも注目されているアイドルグループ、それがヴィス♡キス。本誌では、この注目の4人に大接近！先日おこなわれた、ファーストコンサートのもようを、みんなにいち早くお届けしよう。
解散が心配されていたけど、やっぱり4人は一緒が一番冴えている！ファンレター待ってるよ！

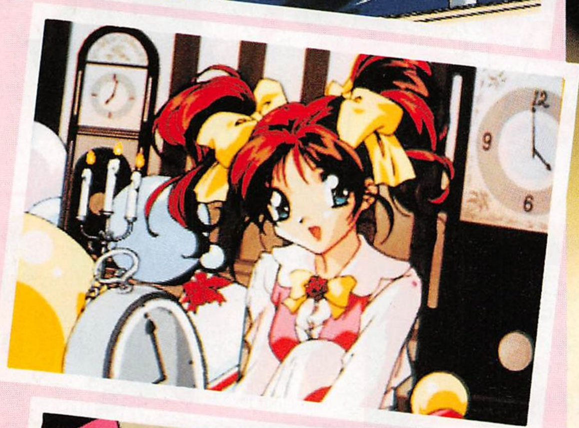


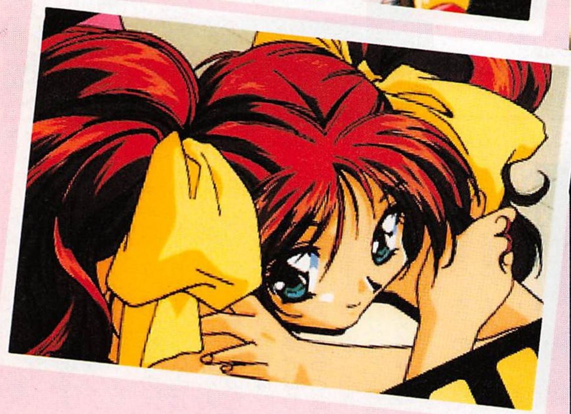














特製テレホンカードプレゼント！

ビスコさんでは、雀々しましょをプレイした人を対象に、プレゼントクイズを実施中だ。プレゼント告知、送り先は、ゲームセンターで。先着1000名に特製テレカが当たるぞ！



今度のギャルパニは
アニメ絵で登場でイイね

ギャルズパニック4遊

©KANEKO

あのギャルズパニック４が、今までとはまったく装いを新たにして再登場だ！今度のギャルズは、今までの実写系と違い、アニメ絵路線になっている。でも、脱ぎはないのでご注意を！



まったく唐突にギャルズパニック最新作登場!!

実は、このギャルズパニック4遊は、もうゲームセンターに登場しているので、もうプレイしてみた人も多いことだろう。

ゲームの内容は、今までにこのギャルズパニックシリーズをプレイしたことのある人ならすぐにわかる、陣取りアクションゲームである。

基本的には、前作までのギャルズパニックシリーズとルールは同じなので、そのへんについては心配ご無用なのだ。

でもって、今回の特徴は、このギャルゲーム特集で取り上げているのでもわかるとおり、登場するギャルが、前作までの実写系のビジュアルから一新した、アニメ路線のグラフィックである。

残念ながら、売りの一つであった〝脱ぎ〟要素は無いのだが、そのぶんサービスシーンが豪華なものになっていて、盛り上がること請け合いなものになっているぞ。

ゲームを始めると、プレイヤーは7人いる女の子の中から1人を選んでゲームスタート。各面は3面で1ステージの構成となっていて、3面クリアで女の子1人クリアとなるのだ。

この辺のゲーム進行は、ギャルズパニックをプレイしたことのある人なら、もうお馴染みの構成だね。

しかし、このギャルズパニック4遊の新しい所は、何と、対戦プレイヤー2人による、対戦プレイができるというところにあるのだ！

対戦プレイでは、画面を2つに分けて、自分の陣地を囲んでいって、相手の陣地に敵キャラクターを送り込んで攻撃して対戦する、というもので、これは友達同士などでプレイすると、盛り上がりそうなカンジである。

文字どおりのギャルゲーだが、安心して遊べるアクションゲームだ。



タイトル画面。何かいままでと路線が…。



キャラクターセレクト。まずは女の子を選ぼう。


女の子のシルエットを80%以上囲めば面クリア。



面クリアすると、ご褒美グラフィックが出るぞ！


これがうわさの２人対戦！相手にザコを送り込め!!



"本誌独占スクープ!!"

ファイナルロマンス4

ファイナルロマンス最新作いよいよ開発スタート！

前作の「ファイナルロマンスR」で、業界初の乱入対戦方式の麻雀ゲームという、新しい方向性を打ち出した、ビデオシステムが、このたび、ファイナルロマンスの続編、その名も「ファイナルロマンス4」の開発をスタートしたという情報を、本誌取材班のギャルゲー班所属のジョッキーがキャッチした！

ファイナルロマンスRは、今現在をもってしてもまだまだ高インカムを誇る人気機種だ。その人気の麻雀ゲームの最新作が登場するとなれば、期待しないほうが難しい。

しかし、まだ現在は、開発がスタートしたばかり。今回は、どうにか上のビジュアルを手に入れるのが精いっぱいだった。

「ゲームセンターに登場するのは、まだまだ先になりそうですが、まだファイナルロマンスRも人気ですし、プライズ物の景品なども豊富にそろえてますので、みなさん期待してお待ち下さい」とビデオシステムの広報、前田さんは語る。

今回のキャラクターデザインは、その手の人には結構有名な「あかつきごもく」さんを起用している。前作までとは、またちょっと違ったキャラクターの魅力がある。

これについて、本誌編集チーフ、かわでんは「ロリ系はちょっと…」と語っている。対して、ジョッキーは「ナイペタ系最高！」などと、また訳のわからないことを述べているという。

続報は11月中旬予定。期待を胸に秘め、続報を待て！

ギャルゲー特集記念レアグッズプレゼント

今回の特集に新作ゲームの最新素材をご提供くださったゲームメーカーさんから、紹介ゲームに関わりの深いグッズを読者プレゼント用にゲットーブラボー!!商品は以下の通りです。

●ビデオシステム提供
①「ファイナルロマンスR」等身大ポスター　5名様
②「ファイナルロマンスR」ジグソーパズル　5名様
●カプコン提供
③「クイズ虹色町の奇跡」シークレットファイル　5名様
●ジャレコ提供
④「アイドル雀士スーチーパイII」5枚組ポスター　1名様

右記の景品を応募者から、抽選の上プレゼントします。希望商品ナンバーを明記して〒101 東京都千代田区神田神保町1-1-26 ゲーメスト編集部「ギャルゲー特集プレゼント」係までご応募ください。締め切りは10月30日。商品の発送をもって、当選者発表に代えさせていただきます。



CON コンスポ SPO

対応機種
PC9801シリーズ(386以降)

メディアは3.5インチ版のみ。快適に遊ぶには、CPUが386の20メガヘルツ以上が最低条件だ。DAなら大丈夫だが、RAだとちょっとツライのだ。486以上なら問題なしだ。

PC9801シリーズ 発売中 5800円(税別)

時代を彩った名作がここに!

JUMP BUG
~ワーゲンの不思議な冒険の旅~

Arcade Version ©1981 SEGA
PC9801 Version Produced by MINDWARE © 1996

オリナジルのロムデータを解析して開発した"完璧"な移植!!

コンスポ初のパソコンソフト紹介になる『ジャンプバグ』。なんとオリジナルのアーケード版は、今から15年も昔に登場したゲームである。

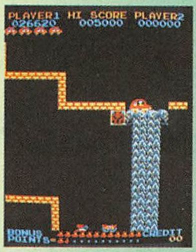
PSの『ナムコミュージアム』、SSの『セガエイジズ』など、過去の名作を移植するのが最近のハヤリ。そんな中で『ジャンプバグ』は、意外にも今まで移植されそうでされなかった"隠れた名作"とも呼ばれる作品だろう。もちろん移植度もカンペキだぞ!!



タイトル画面で細かい設定ができる。画面モードもここで変えられるぞ!

ワーゲンに乗って不思議な世界を冒険

ビルからビルへ、山から山へとジャンプしながら、ワーゲンを操ってどこまでも先へ進んでいこう。画面スクロールは基本的には右方向のみだが、巨大なピラミッドステージなどでは上下のスクロールもある。敵キャラは弾を撃てば倒せるが、もちろん避けてもかまわないぞ。ただし、接触すれば1発でミスになるのだ。



ピラミッド内部は仕掛けがいっぱい。間欠泉に乗って一気に上昇しよう!



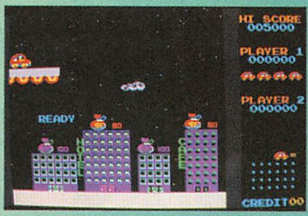
水中だってへっちゃら。クラゲの足には注意!!

3つの画面モード

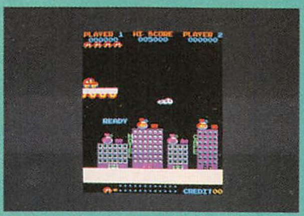
自分の好みに応じて、画面モードを3種類から選べるぞ。遊びやすい画面で挑戦しよう。



モニターを縦に置いて遊ぶモード。根性のある人はこれでプレイ!!



スコア等を画面右に配置したモード。基本はやっぱりこれなのかな?



業務用とドット比が同じモード。小さいモニターでは見にくいかも?

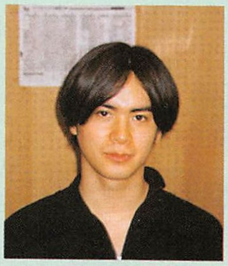
PC98版のココをチェック!!

PC98版では、ゲームの細かい設定ができる点にも注目。ワーゲンの残機数を変更するのも良し、難易度やエクステンドの点数を変えるのも良し。当時、クリアできなくて悔しい思いをした人も、難易度を下げて残機数を増やせば、楽勝でクリアできるはず!

MW岩井が語る JUMP BUGの魅力

岩井 このゲームの魅力は、重力の法則で自機の動きが制限されていながら、実はジャンプ中にある程度まで自機を操作できることですね。このおかげで、細かいテクニックがいくつも存在したんですよ。決して"凄いゲーム"ではないけれど、今プレイしても"面白いゲーム"だと思いますね。(MW岩井&さかがー)

サウンド監修及び効果音作成は古代祐三氏が担当



古代 PSG+PCMサンプリングとPSG+FM音源の2種類作りました。影でいろいろやっているんです(笑)。

JUMP BUGモニター大募集!

今回紹介したPC98版『ジャンプバグ』のモニターを大募集するぞ! モニターの条件は、ソフトが届いたら必ずプレイして、なおかつ感想を書いて編集部まで送ってくれる人だ。希望者は自分の住所、氏名、年齢、電話番号、使用機種をハガキに書いて下のあて先まで送ってくれ!! 応募の締め切りは10月30日まで(当日消印有効)。

あて先

〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 ゲーメスト編集部「ジャンプバグ モニター」係



モニターは2名



モニターを縦置きにすれば、気分だけは1981年になるかも(笑)。

PC-FX 光栄／NEC HE10月11日 6800円

ぐるぐる歩いて目指せお茶会!
ふしぎの国のアンジェリーク

『アンジェリーク』がボードゲームになったよ。

歴史シミュレーションで名高い光栄の手がけた惑星育成シミュレーションゲーム『アンジェリーク』。美形の守護聖様9人に見守られ女王として育っていくアンジェリーク、時には恋が芽生えることも…という内容なのでやはり女性に大人気。今回は分かりやすくてお手軽なボードゲームになってのご登場です!



輝く昼下がり、こんなシチューエーション、どこかで…

いつもと違う飛空都市

ある晴れた昼下がり、木陰で休むアンジェリークの側を、同じ女王候補のロザリアが慌てた様子で横切っていく。

「あら! 大変、急がないと守護聖様がたのお茶会に遅れてしまうわ!」

「守護聖様のお茶会? なんだかステキみたい、私も行きたいな!、あっ待ってロザリア」

ロザリアを追うアンジェはなぜか深いふか～い穴の中へ…。

アンジェがたどりついたのはなんと自分がもとからいた場所、飛空都市だった。が、なにかいつもと様子が違う。「天使様、お茶会は4時から、時間厳守だそうですよ」いつもアンジェを助けている大神官。今度もいろいろ手助けしてくれるらしい。そう、迷っている暇はない。守護聖様の集まる場所へ急がなければ!



見慣れた景色。でもなにか違うような。

お茶会に行きたいのっ

お茶会に行くにはまず、サイコロを振らなければならない。1～4の数字の目だけコマを進めることができる。プレゼントの目がでたら「銀のかけら」がもらえる。いくつか集めるとある変化が起きる。あとで必要になるので簡単に守護聖様にプレゼントしないほうが得策。あとで苦労しちゃうぞ。銀のかけらはサイコロ以外でもあちこちで手に入る。もうひとつ、クローバーマークの目が出ると、その場で守護聖様にお会いできる。なにかプレゼントするもよし、お話するもよし。好きな守護聖様だとハッピー♥

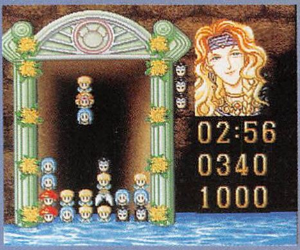
行く手をはばむミニゲーム

お茶会までの道のりはそうアマくない。いくつかの関門、というかミニゲームが用意されているのだ。まず最初にぶつかるであろう関門は火竜族、サラの出すクイズ。一般常識から『アンジェリーク』に関するカルトクイズまで、さまざまな問題がある。これになんと10問中8問正解しないと先に進ませてもらえないのだ。厳し～い。でもいい成績だと素敵なごほうびがもらえる。このほかに絵合わせパズルや落ちものパズルもあるぞ。

絵合わせに関しては守護聖様全員分のグラフィックが用意されている。これは全部見るまでやるしか。



どこかで見たような猫!どうして私の部屋に?



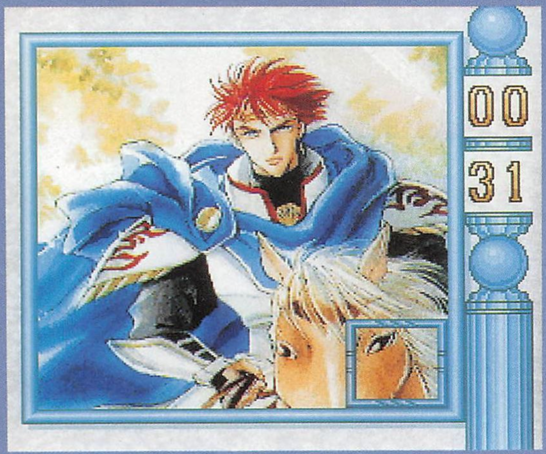
目標1000点。目指せハイスコア。

クリアできなくて先に行けなくても基本的なマップはそんなに広くないので、ゆっくりアイテムや銀のかけらを集めながら何度も挑戦しよう。

…なんてことをしていたら4時のお茶会なんて到底間に合わないじゃない!とお考えのアナタ。正しいです。確かに4時以降にゴールしてもお茶会には出られない。これ当然。ここだけの話、飛空都市のどこかに女王候補のお目付け役、ディア様に会える場所があるらしく、そこでディア様から時の精霊にお願いしてもらって時間をもどすことができるのです。これを活用すればきっと間に合うはず。



カルトです。ムズかしいです。



解けた! ああ、オスカー様の勇姿が…。

こ～んなサービスも…

普段は見られない守護聖様の日常のお姿、マップ上のどこかにある写真館で拝見することができます。いつもは見られない守護聖様のあんな姿、こんな表情。これもまた守護聖様全員分のグラフィックがあるのだろうか…と、おっと、これ以上はここではお見せできません。写真館だけじゃなく、きっとプレイするうちに今までの守護聖様とはまたひと味違う面を見せてくれるはず♥

『ふしぎの国のアンジェリーク』には待望の次回作、『アンジェリークSpecial2』の予告も入っているのだ。発売が待ちきれなくてはやる気持ちをこのゲームで抑えつつ、守護聖様とティータイムでのんびり、なんてしてみてはいかがでしょうか?（黒猫は魔女の使い）





カラーアイランド
国民の税金で買った熱い弾丸をくらえ

バーチャ3とアルペンサーファーで、一瞬にして7000円スッてしまいました。これが学生時代だったら首吊りモンだと青くなる私（今も学生だってば）。

まだこれからも秋の新作群でバゴスと散財すると思うともう俺は俺はって感じですが、とりあえず今日は家に帰ってルナドンⅢをやるのであった。ふしゅー。



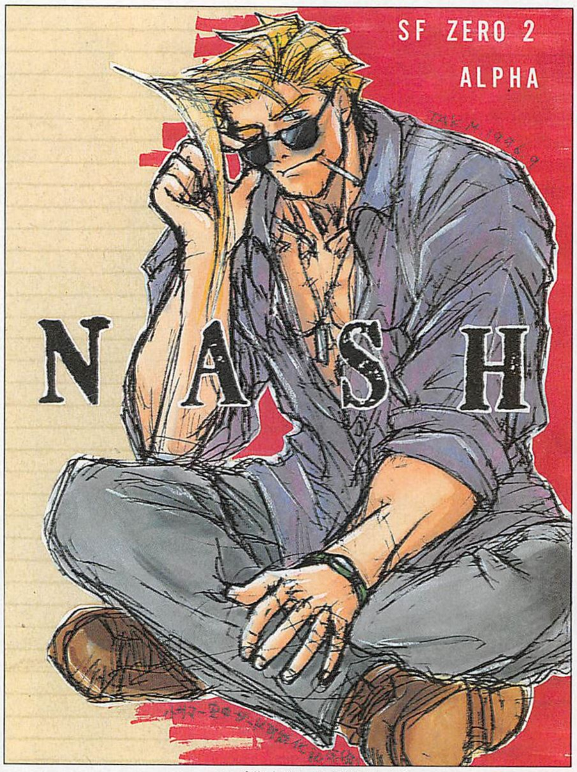
↑（愛知県　ニヒルに決めろ君）



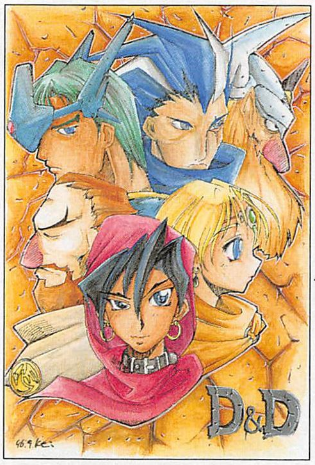
↑（兵庫県　ひろりん君）
☆これは限界まで熱くなれるチャーンス！



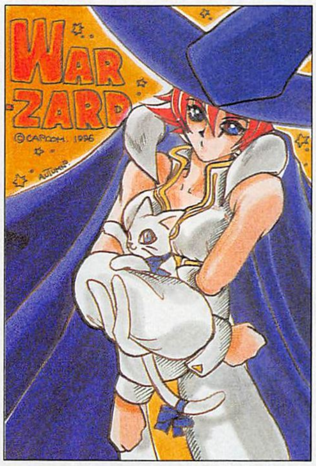
↑（京都府　眠猫りんさん）
☆ほーら、エレガント見つけた。



↑（北海道　真蒼毅さん）
☆次の敵はミュータントかぁ？　イージーオペレーション…とはいかないよな。



↑（埼玉県　かみしろ慶君）
☆もう、次の冒険への秒読みは始まっているかもね。



↑（大阪府　AUTUMNさん）
☆奥様は！違うて。



↑（福岡県　武術師さすけさん）
☆とりあえずマジカルシリーズ。斜に構えたゲームだったぜ。


↑（栃木県　Mieさん）

超能力お知らせ
サイキックフォース ムック・ビデオ絶賛発売中！

一部で猛烈な盛り上がりを見せているサイキックフォースだが、基礎から始めたいアナタにはムックをお薦め。担当が無駄に苦労したキース様・今日の格言もついてお徳。

一歩先に行きたいアナタには、サイキックビデオをば！不肖・田渕健康による脚本・演出（失笑）と、本誌攻略チームにより構成された、いつもの新声社ノリとは一味違う超攻略ビデオをお薦め。こうてや。

ゲ屋東京神保町本店 10月26日オープン!!

★開店記念福袋★
○NEWメルティテレカ
○ゲーメストオリジナルTシャツ（長袖）が、
もれなく入ってるよ！
（価格：3000円）

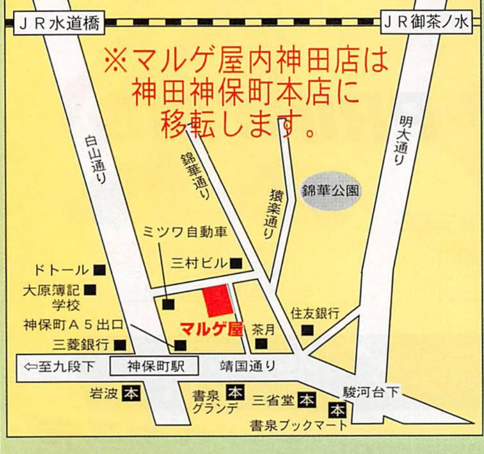
"楽しい店"が合い言葉！

★オープニングイベント
■10月26日（土） うにいくら丼の 今野紅子先生サイン会
■10月27日（日） MTGミラージュ大会
■11月2日（土） ときメモの のんのん先生サイン会
※イベント開始は午後2時を予定しております。

（※11月近日、キャサ夫によるVF3組手も企画中）

★オープン記念フェアパート1 10月26日〜11月4日
●コンシューマー特価セール
●廃盤ゲームCDフェアー
●ゲーメストワールド原画展
●オリジナルテレカもプレゼント

★オープン記念フェアパート2 11月9日〜11月24日
●メルティポストカードプレゼント



住所：東京都千代田区神田神保町1-26
新声社ビルＢ1
ＴＥＬ：03-3293-9325



★東京店ゲームセンター社員・アルバイト募集
★福岡店アルバイト募集

福岡店11月オープン予定！着々と進行中!!

応募要項

【勤務地】マルゲ屋東京神保町本店
マルゲ屋福岡店（天神市内）
【応　募】履歴書（写貼）と詳しい職歴書をお送り下さい。選考のうえ、面接日をご連絡します。　※面接は、現地で行います。※面接時の交通費は全額支給。
【送付先】株式会社マルゲ屋
〒101東京都千代田区神田神保町1-26
ＴＥＬ　03-3293-9069　　担当/都築（つづき）まで

天下一ゲーマーの店
ゲ屋
Super Gamer's Market MARU-GE-YA



ときめきピンズ全員セット



ときめきメモリアル　ピンズ全員セット
価格7910円　送料：E
通販番号：KAI-18

(コスパ)もの

コスプレ（エヴァ、卒業、さくら）の出来がイイ感じ。これならコスプレはやってみたいケド、やったコトないから…なんて人も安心だよ♡

※ときメモカレンダーは代引きではありません。通常通り郵便振込でお申し込み下さい。

一年の計はカレンダーにアリ

NEW



97ときメモカレンダー
価格2260円　送料：E
通販番号：NT-01



97カプコンギャルズカレンダー
価格1854円　送料：E
通販番号：C-122

NEW



97ネオジオギャルズカレンダー
価格1654円　送料：E
通販番号：SS-162

オッケー!キンファイ'96ビデオ!!



ZERO 2 大会ビデオ
価格5800円　送料：H
通販番号：GV-26

NEW



サイキックフォースビデオ
価格5800円　送料：H
通販番号：GV-28



バトルガレッガビデオ
価格4500円　送料：H
通販番号：GV-27

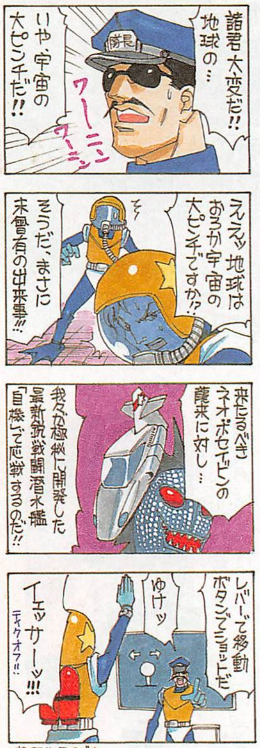
KOF'96ビデオ発売予定



NEW

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96ビデオ
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-29

吉崎観音のゲーム大辞典 ね ネオ・ポセイドン壊滅作戦



今月のむーちゃん&ゲー太郎

そろそろ後楽園の季節!今回はカーレンジャーだ!うーん楽しみ。

RAYSTORMムックが14日に発売!もう見てくれた?感想ちょうだいね。



(兵庫県　とくさん君)☆落ち葉とくれば焼き芋だな。



(鳥取県　福永しゃとるさん)☆ちゃんと印刷に出るかな?次はもっと濃いめに描いてね。

さくらコスチューム





格闘キャラクター用　手甲
価格3069円　送料:E
通販番号:COS-C1063

さくらコスチュームS
価格30694円　送料:E
通販番号:COS-C1065S

さくらコスチュームM
価格30694円　送料:E
通販番号:COS-C1065M

さくらコスチュームL
価格30694円　送料:E
通販番号:COS-C1065L

私立清華女子高等学校制服



私立清華女子高等学校制服S(卒業)
価格30694円　送料:E
通販番号:COS-C1067S

私立清華女子高等学校制服M(卒業)
価格30694円　送料:E
通販番号:COS-C1067M

私立清華女子高等学校制服L(卒業)
価格30694円　送料:E
通販番号:COS-C1067L

私立清華女子高等学校制服XL(卒業)
価格30694円　送料:E
通販番号:COS-C1067XL

第三新東京市立第壱中学校女子制服



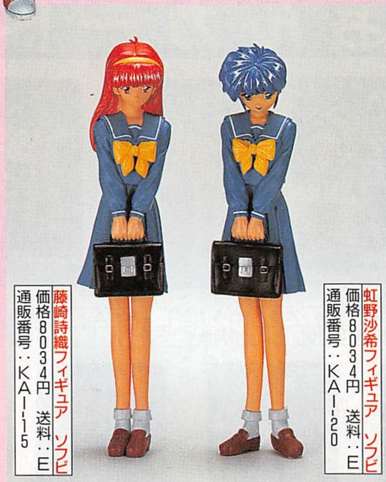
第三新東京市立第壱中学校女子制服S(エヴァンゲリオン)
価格35844円　送料:E
通販番号:COS-C1066S

第三新東京市立第壱中学校女子制服M(エヴァンゲリオン)
価格35844円　送料:E
通販番号:COS-C1066M

第三新東京市立第壱中学校女子制服L(エヴァンゲリオン)
価格35844円　送料:E
通販番号:COS-C1066L

第三新東京市立第壱中学校女子制服XL(エヴァンゲリオン)
価格35844円　送料:E
通販番号:COS-C1066XL

ときメモ&コスプレ



藤崎詩織フィギュア　ソフビ
価格8034円　送料:E
通販番号:KAI-15

虹野沙希フィギュア　ソフビ
価格8034円　送料:E
通販番号:KAI-20

1/5scaleフィギュアソフビ
○藤崎詩織　○虹野沙希

先着100名!!

沙希ちゃんソフビをお買い上げの先着100名様には沙希ちゃんピンズをプレゼント!!



キャスト(組み立て式)



藤崎詩織　キャスト
価格4944円　送料:E
通販番号:KAI-01

商品名	価格	送料	通販番号
虹野沙希　キャスト	4944円	E	KAI-02
片桐彩子　キャスト	4944円	E	KAI-03
如月未緒　キャスト	4944円	E	KAI-04
朝日奈夕子　キャスト	4944円	E	KAI-05
美樹原愛　キャスト	4944円	E	KAI-06
紐緒結奈　キャスト	4944円	E	KAI-07
古式ゆかり　キャスト	4944円	E	KAI-12
館林見晴　キャスト	4944円	E	KAI-13
鏡魅羅　キャスト	4944円	E	KAI-14
清川望　キャスト	4944円	E	KAI-10
早乙女優美　キャスト	4944円	E	KAI-11
藤崎詩織キャスト[パーティドレス]	4944円	E	KAI-16
虹野沙希キャスト[エプロン]	4944円	E	KAI-17
如月未緒キャスト[浴衣]	4944円	E	KAI-19
朝日奈夕子キャスト[パーティドレス]	4944円	E	KAI-19

ときメモ ジグソーパズル



ときめきメモリアル・日曜日　500ピース
価格2060円　送料:E
通販番号:BE007



ときめきメモリアル・手作りサンド　500ピース
価格2060円　送料:E
通販番号:BE008

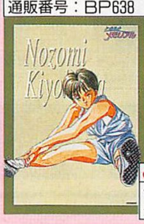
ときめきメモリアル　鏡魅羅　108ピース
価格1030円　送料:E
通販番号:BP640





ときめきメモリアル　館林見晴　108ピース
価格1030円　送料:E
通販番号:BP641

ときめきメモリアル　紐緒結奈　108ピース
価格1030円　送料:E
通販番号:BP638





ときめきメモリアル　清川望　108ピース
価格1030円　送料:E
通販番号:BP639

※上記の商品は一時的な品切れや入荷の遅れにより発送に
1ヶ月以上かかる場合がございます。御了承ください。

マウスを転がすなら コレにしな

※ラングリッサーⅢマウスパッドは18歳未満の方はお申し込み出来ません。



E雀ハイスクールテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SK-01



ラングリッサー　パッケージテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：MS-01



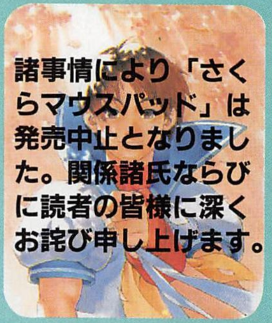
ラングリッサー　ポスターテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：MS-02



ラングリッサー　デモテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：MS-03



ラングリッサーⅢ　マウスパッド
価格1800円　送料：D
通販番号：MS-04



諸事情により「さくらマウスパッド」は発売中止となりました。関係諸氏ならびに読者の皆様に深くお詫び申し上げます。

~~さくら　マウスパッド~~
~~価格1800円　送料：E~~
~~通販番号：C-121~~

持っててうれしい てれふぉんカード



96主人公チームテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SS-153



96キムチームテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SS-157



96サイコソルジャーチームテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SS-156



96龍虎チームテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SS-155



96餓狼伝説チームテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SS-154



プリクラ　テレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：AT-14



96八神チームテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SS-160



96ボスチームテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SS-161



96新・女性格闘家チームテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SS-159



96新・怒チームテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SS-158



スーパープリクラ　テレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：AT-15

リクラ、スーパープリクラテレカ及びキンファイテ
カは現在制作中のため実際の商品と写真が若干異な
場合がございます。

読者サービス部 通信販売 お申し込み方法

- 読者サービス部の通信販売は本誌に付いている郵便払込通知票か郵便局の払込通知票でお申し込みください。
  ※現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
- ご入金後から商品のお届けまで20～30日ほどかかります。１カ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。
- 返品はお届けの商品が不良品か配送中の破損以外、交換を受け付けません。
- 価格はすべて税込みです。
- ご注文の際には必ず、住所・氏名・電話番号・商品名・商品番号をはっきりとお書きください。

送料		
何個でも……100円	D	3個まで……200円
		4個以上……400円
2個まで……100円	E	何個でも……500円
3個以上……200円	F	何個でも……800円
1個なら……200円	G	単品発送……800円
2個以上……400円	H	何個でも　……(サービス)無料

たくさんの商品を買った場合は、その中の送料で一番高い送料を送ってください（単品発送の商品は別扱いになります）。

例：デビロット様テレカ１枚……100円(A)
龍虎２おとめ～ずポスター１組(単品発送品)……800円(F)
ジャッキー革ジャン１着……500円(E)
極パロレポパ２冊……400円(C)
上の商品を、一括注文された場合の送料はF＋E＝1300円となります。

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに１点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。



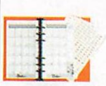
①コインホルダー：10点



②ゲレンジャーテレカ：20点



③吉崎観音テレカ：20点



④システム手帳：30点

⑤ゲーメストプレスTシャツ:40点

郵便振替口座番号:00150-4-98420 株式会社 新声社
お問い合わせ先:読者サービス部 ☎:03-3293-9326(月～金:AM10:00～PM5:00)

毒錆戦闘員の叫び



（特殊工兵　みょき松2號）
☆「ほほう、そういう手できましたか?」なんてセリフを日に5回はいってる彼、ミキ松氏。これ以上ないダジャレを連発する。

生まれて初めて（多分）松茸なるものを食した。コンビニのおにぎりで…。入ってんだか入ってねーんだか味も香りもしねーよ（哀）！
今回はそろそろ'97のカレンダーなんか手をつけちゃったらいいんではないでしょうか。サイクのビデオもいいゾ。

ゲ屋瓦板

1996.11.15
瓦版第88号

ゲ屋東京店、札幌店にVF3入荷!! 1プレイ100円で遊べるぞ!!



さらば千代田区内神田

神保町本店 10/26オープン

ハイ☆メルティでーす。みんな、いつも電脳空間に100円振り込んでくれてありがとー。さて、なつかしいキメ台詞も決まったところで、皆さまお待ちかね、今回はリニューアル東京店のことを全て教えます-OK?それじゃインフォメGO!

東京店の新天地は神保町!

移転地は神保町に決定。古書街がある靖国通り沿いから徒歩1分。迷うことはなーい。オープン日は10月26日(土)。旧店舗の営業は24日まで。25日はお休みします。詳しくは下図を見てね♡

オープニングイベント1 今野紅子先生サイン会

知る人ぞ知る、ときメモ系健全パロディ同人作家、**今野紅子女史**のサイン会を26日に行います。当日お店で先生の新刊本か新作グッズをお買いあげください。詳しくはお店に問い合わせてください。**11月2日にはのんのんさんのサイン会も決定!こちらもよろしく。**

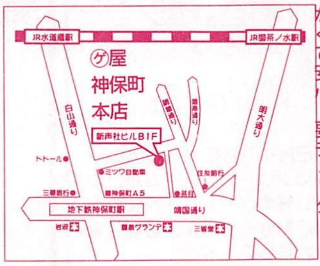
オープニングイベント2 MTGトーナメント

10月には新しい独立型のエキスパンジョン「ミラージュ」が発売されるMTG。東京店では定期的に大会を行っていますが、今回はミラージュ(英語版)を使用しての初のシールド戦を開催!日本語版のプレイヤーもご安心。4thシールド戦やタイプI/IIも企画中です。またホビージャパン社より**エンペラー飯岡氏を迎えてのデュエル、Q&Aもあり。**こちらも詳しくはお店にお問い合わせください。

オープニングフェア1 恒例福袋販売

10月26日から11月4日までを販売期間とし、やはりゲ屋ならこれでしょう。限定オリジナルグッズ入りのリニューアルオープン記念福袋を販売します。価格は3000円。限定300個。中にはテレカ(限定)長袖Tシャツ(限定)が必ず入っています。そのほかのメーカーノベリティグッズにゲーメストオリジナルグッズ、そしてこれも恒例のWチャンスもあります!こいつは買いね。

ゲ屋の総力を挙げてかき集めた現在廃盤のGM達を一挙販売!オール新品だから傷もなくて安心。要チェック!





G-ドク 3
¥400 発売中

ゲ屋からのお知らせ

皆さまいつもゲ屋にご来店いただき、誠にありがとうございます。さて、週末に好評開催中のゲームイベントに、より確実に参加できるために、下のような優先券を用意しました。切り取ってお持ちください。エントリーは11時から13時まで。詳しくは各店にお問い合わせください。

なお、全店イベントは2時開始予定となっております。イベント等は変更する場合がありますのでご了承ください。

11/15号
ゲームイベント
優先券

10月下半期のイベントスケジュール

月間イベント 東京・札幌…VF 3 10人抜き
名古屋・大阪…X-MEN~ 5人抜き

19日(土)	東京	'96ビデオ解説&大会
	大阪	餓狼SP大会
	名古屋	ときたま大会
	札幌	マジドロ2大会
20日(日)	東京	月間イベント決勝
	大阪	天外魔境真伝大会
	名古屋	X-MEN VS SF大会
	札幌	ボッツ大会
26日(土)	東京	今野紅子サイン会
	大阪	X-MEN VS SF大会
	名古屋	D OR A大会
	札幌	VF3大会
27日(日)	東京	移転記念MTG大会
	大阪	月間イベント決勝
	名古屋	月間イベント決勝
	札幌	月間イベント決勝

新商品ラインナップ

(10/15~11/1 価格は全て税込み)

CD

10月18日 ラストブロンクス/東京番外地 REMIX
▶ポニー ¥3000 ★★
プリクラ大作戦
▶ポニー ¥1500 ★★
DEAD OR ALIVE
▶ポニー 11月21日に発売延期

10月23日 バーチャファイター3
▶東芝EMI ¥2000 ★★★★
ストリートファイターZERO2 外伝2
▶ビクター ¥2800 ★★
ツインビーパラダイス 3 Vol.5
▶キング ¥3000 ★★
ヴァンダルハーツサントラ(仮)
▶キング ¥2200 ★
予感/悲しみを燃やして
▶キング ¥1000 ★
國府田マリ子ニューシングル(仮)
▶キング ¥1000 ★★
セイバーマリオネットJ/林原めぐみ
▶キング ¥1000 ★★
機動戦艦ナデシコ
▶キング ¥1000 ★★

11月1日 林原めぐみ7thアルバム(仮)
▶キング ¥3000 ☆★
POLICENAULTS F/N
▶キング ¥3000 ★
月刊ときめきメモリアル Vol.4
▶キング ¥2200 ★★

VIDEO

10月18日 ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
▶新声社 ¥4800 ☆☆
▶ポニー ¥4800 ★★

3本設定だ

ゲ屋札幌店 11月の定休日11日

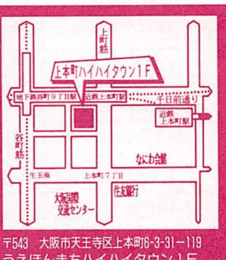


ゲ屋名古屋店 11月の定休日11日



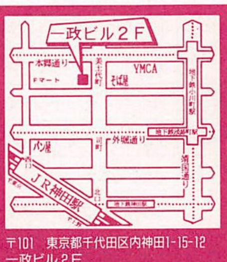
〒450 名古屋市中村区名駅4-4-19
ミスズビル2F
TEL 052-583-2970
営業時間 11:00~19:00

ゲ屋大阪店 11月の定休日11日



〒543 大阪市天王寺区上本町6-3-31-119
うえほんまちハイハイタウン1F
TEL 06-775-9348
営業時間 11:00~19:00

ゲ屋東京店 11月の定休日11日



〒101 東京都千代田区内神田1-15-12
一政ビル2F
TEL 03-3293-9325
営業時間 11:00~19:00

「G-ダライアス」期待度大！

DISC BOX

今号の新作情報

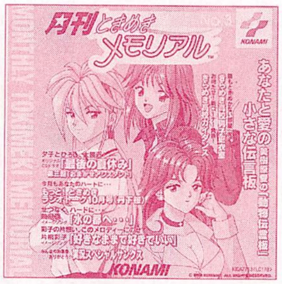
カプコンゲームサウンドトラック スターグラディエイター



ビクターエンタテインメント
1996年9月21日発売
CD：VICL－2173
価格：￥2000（税込み）

カプコンから発売された３Ｄ対戦格闘ゲーム「スターグラディエイター」のオリジナルサウンドトラックが発売された。このゲームのバックに流れるVGMは、バリバリ、ノリノリのサウンドではなく、何かこう、このゲームの世界観を感じるようなゆったりしたものが多い。そのためか「うお～っ盛り上がってきた～！」感がない。でもそこがまたいいんだよね。なんたってカプコンサウンドですもの！

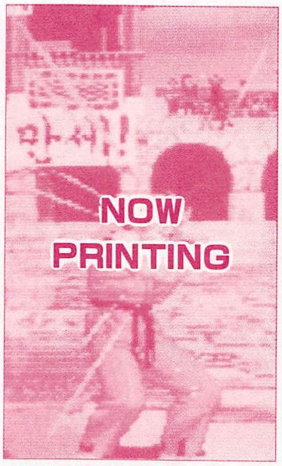
月刊ときめきメモリアル No.3



1996年10月2日発売
キングレコード
CD：KICA－7713
価格：￥2200（税込み）

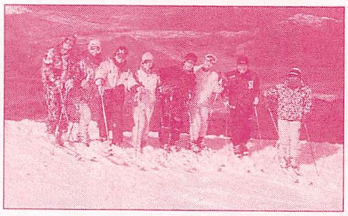
10月号となるこのCD、第３弾になるわけだが、このシリーズ、なかなか好調で、ベスト10でも上位にランクされている。今回のこのCDも同じような感じになること間違いなし！今回のものには、丹下桜さんのトークを中心に、豪華な声優陣がドラマを盛り上げてくれています。その声優陣はもちろん、ときメモキャラ！総勢14名が総出演しているのだ！片桐彩子、鏡魅羅のイメージソングも入っている！

ゲーメストビデオ Vol.29 ザ・キング・オブ・ファイターズ'96



1996年10月18日発売
新声社
VHS：GV－29
価格：￥4800（税込み）

今やSNKの看板ゲームとなったこのシリーズ。チーム戦、タイマン等のゲームシーンをキッチリ収録はもちろん、おなじみの連続技特集も収録！



ずるずる

（N.Z.スキー報告　その２）

８日間の日程のうち実際に滑ったのは４日。前半の２日間が雪で、後半の２日間が晴れだった。おかげで新雪を滑れることができたが、なんといっても、平らじゃないバーンをぶっとばす練習！いや～自分のヘタさがよ～くわかりました！冬までの間、より厳しく練習せな、と思った。次号へつづく

TOP10 9/1～9/15㋘屋内神田店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	発売元	商品番号	価格
CDトップ10	1位	1	145	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	PC	PCCB-223	1500円
	2位	—	120	月刊ときめきメモリアル No.2	KR	KICA-7712	2200円
	3位	2	76	ときめきメモリアル ボーカルコレクション2	KR	KICA-7722～3	3500円
	4位	7	57	わくわく7	PC	PCCB-215	1500円
	5位	3	31	月刊ときめきメモリアル No.1	KR	KICA-7711	2200円
	6位	—	19	ツインビーパラダイス3 Vol.3	KR	KICA-7705	3000円
	6位	—	19	バイオハザード サウンドトラック	TE	TYCY-5511	2800円
	8位	—	13	Neo-Geoギャルズボーカルコレクション	PC	PCCB-219	2500円
	8位	—	13	ときめきメモリアル 対戦ぱずる玉	KR	KICA-7699	2200円
	8位	5	13	バーチャロン オフィシャルサウンドデータ	TE	TYCY-5486	2000円
ビデオトップ10	1位	3	330	バーチャファイター３ 速報版	CR	COVC-4790	2000円
	2位	1	197	バトルガレッガ	SS	GV-27	5800円
	3位	5	101	ストリートファイターZERO2	SS	GV-25	4800円
	4位	2	63	ラストブロンクス	CR	COVC-4728	4800円
	5位	4	44	ストリートファイターZERO2 ライブ	SS	GV-26	4800円
	6位	10	25	ファイティングバイパーズ	CR	COVC-4724	4800円
	6位	6	25	バーチャロン	CR	COVC-4726	4800円
	8位	—	19	ダライアス外伝	PC	PCVP-11702	4800円
	9位	—	13	REALBOUT 餓狼伝説	SS	GV-24	4800円
	9位	—	13	ヴァンパイアハンター リベンジ	SS	GV-17	4800円

TE：東芝EMI　VE：ビクターミュージックエンタテインメント　PC：ポニーキャニオン
KR：キングレコード　CR：コロムビアレコード　SS：新声社

CD&ビデオトップ10

CD編

安定した強さでKOF'96がトップをキープ。ときメモが追うが、ややパワーがなかったようだ。次作で抜くか？

わくわく7が少しずつ上へ。でもここから上は、ややきつそう。維持できるかどうか。ニュータイトルも入るが、やや力不足のようだ。

ビデオ編

やはりというか当然というか、この1位はその期待度の結果だということ。この期待を裏切らなきゃいいけど。

2位に落ちたバトルガレッガ。だがその強さは本物のようだ。でも売り切れが…。

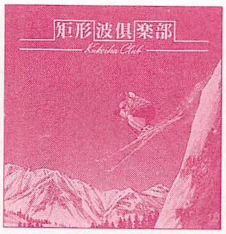
下位は人気のあるものが復活。続編が待ち遠しい…。

今号のオススメタイトル

車にCDチェンジャーが付いてるんだけど、その中身はほとんどVGMもの！その中で一番再生回数が多いのが、コナミのCD。やっぱいいよね。

で、今回オススメするのがコナミのサウンドチーム名前の付いた「矩形波倶楽部」。

この中身は、古川氏の手がけたものを中心に、フルアレンジで10曲、うち4曲がオリジナル！その中でも一番のオススメが「悪魔城ドラキュラ」かな。元がいいとやっぱいい。



矩形波倶楽部（KR）

今注目のゲームといえば、やっぱり「バーチャファイター3」でしょう！早く出ないかなぁと思っている人も多いと思うんだけど、皆さん、バーチャのリハビリ、やってますか？ずっとやっている人は問題ないけど、少し間の空いちゃった方、とりあえずイメージトレーニングから始めるといいと思うぞ！

その役に立つのが「バーチャファイター2」のビデオ。これで目も慣れるはず！



バーチャファイター２（SS）

「DOT PLACE No.11」

出題:APAPA

1	1 2
2	1 1 1
3	2 1 13
4	16
5	5 3 2 3
6	1 1 1 2 1 2 2
7	2 1 2 3 1
8	5 2 5 2 2 2
9	2 2 1 2 3 1
10	1 2 1 2 2 1
11	2 2 5 2 3 1
12	5 2 1 2 5
13	2 1 2 2 2
14	5 2 1 2 1
15	1 1 2 2 2
16	1 1 2 2 2
17	2 6 2
18	5 2 2 2 1
19	1 2 1 4 1 2 1
20	5 2 1 1 1 1 3 1
21	2 1 4 1 2 1
22	4 2 2 2 2 3 1
23	1 1 2 6 5
24	4 2 6 2 2
25	2 2 2 2 3 1
26	5 3 1 4 4
27	2 8 1 1 3
28	1 7 4 1
29	2 2 2
30	5 6

1	3 2 2 1 3 1 1 1 2 1
2	1 1 2 1 1 1 1 1 1 2 1
3	1 2 1 1 1 1 3 1 1 1 1 1
4	1 1 1 2 1 1 1 3 1 2
5	3 2 1 2 3 1 1 1 1 1 2
6	0
7	20
8	22
9	2 2
10	3 3
11	2 2
12	2 2
13	2 1 1 2
14	2 1 1 2
15	2 8 2
16	2 1 1 5 5
17	2 1 1 2 4 2
18	2 1 3 2 3 1
19	3 2 1 1 6 1 1
20	4 4 2 1 6 1 1
21	2 4 2 3 3 2 3 1
22	2 2 3 2 4 2
23	2 5 5
24	2 2
25	3 3
26	21
27	19
28	1 2 1 2
29	1 2 1 2
30	8 8

ドットプレイスの難易度が、ドット数だけで決定されるのではない、ということを前回で証明したところで、今回は、ドット数を30×30に戻して、難易度はほぼ前回同様。ちょっとは難しくしてるからハードかな。

解き方

次の3つのルールに従って、マスを塗りつぶしてほしい。

①マスの上と左に書かれている数字は、その列内で塗るべき、連続したマスの数を示している。

②一列に複数の数字がある場合、塗るべきマスの順番も、数字の順番通りになる。

③一列に複数の数字がある場合、それぞれの数字の示す塗ったマス同士は、一マス以上開いていなければいけない。

そうして全ての数字の指示するマスを塗ったら、絵が浮きだしたはずだ。で、答えてもらうのは、そこに描かれている『キャラ名』と『二重枠のマスが塗られたか塗られなかったか』の2項目とするぞ。

解く順序としては、まず、必ず塗ることになるマスを探して塗り潰し、また、必ず塗らないマスには×印などを書き込む、というのを繰り返していけばいい。

例えば、上から8列目の横の列などは、22マス塗るわけだから、左から8マス目～22マス目は、必ず塗ることになるわけだ。

解答がでたら、官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年令、性別を記入のうえ、10月30日必着で、〒101 ㈱新声社東京都千代田区神田神保町1-26 ゲーメスト編集部『ドットプレイスNo.11』係あてに送ってほしい。

正解者の中から、面壁九年(めんへきくねん)のできる5名を選んで、「豪華な粗品」を送りましょう。ハガキイラストは当選落選には関係ないぞ。

難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。パズル問題も募集中。アイデアだけでも、完成問題でもOK。採用者には記念品もあるぞ。それじゃ、愛と勇気と希望で解くのだっ!!

当選者発表

前回の『点置き』No.10の正解者難易度アンケートは、VH15%・H39%・N25%・E12%・VE6%・無回答3%と、ノーマル寄りハードという結果でした。正解率は99%で、ほぼ全員正解。

宣言通り、ドット数はいつもより少なかったけど、難易度はちゃんと上がってたでしょ。同ドット数でもっと難しくもできるんだけど、あんまり難しくするのもねぇ。このアンケートの結果からして、まだまだ背理法が必要な問題はちょっと出せないという印象ですな。

ちなみにオパオパはセガの名作シューティング、ファンタジーゾーンの自機でした。ドットイートタイプのゲームの自機だったりもしますが。今回はハガキだけでは原典が分かり辛いので解説でした。

♡当選者♡

PN 吹雪竜君（青森県）
PN 三木辰作君（神奈川県）
PN 飯塚仁美さん（群馬県）
PN 夜宮ゆずさん（福岡県）
PN 黒龍丸君（福岡県）

以上5名。おめでと～ってわけで、お返事コーナーに突入～♪

橘実道さん、パズルの出題が難しいかどうか、自分で問題を作ってみてよ。OWL2君、前略で書き出したら、草々で締めよう。敬具で締めるなら、拝啓だね。M-10君、そのボスキャラは、誰かに似ていてコバビーチという。オーメン吉田君、OPAOPOになってるぞ～。ますのすし君、厚くなって熱さを忘れるゲーメスト、ってトコでしょうか。眠多さん、語尾上げが相づちの要求だとするなら、なぜ文節でなく名詞の語尾を上げてしまうんだろう？　ってなところで、今号はここまで。それではまた次回のこのコーナーお会いいたしましょ～♪

今月の残念賞



PN 無限大君（兵庫県）㊣
常連の座をほぼ確保。手ぇ抜かずにハガキ送ってくるんだもんな～。



PN 武術師さすけさん（福岡県）㊣
なんだかどうにも塗り絵ライク。ついでにキャラ当てクイズにする。



PN かみしろ慶君（埼玉県）㊣
スパズルX……パズルのネタにするのはルールが面倒なんだよな。



PN かもゆりさん（埼玉県）㊣
今回はM改と正解パターンを兼ねてのこのハガキ。小さいかな？



PN INORAM君（愛知県）㊣
そりゃ、そのためにニ重枠を設けてるんだから、ダテじゃねえぜ。

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り『通販申込マニュアル』を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手2枚入れて「〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 ㈱新声社ゲーメスト編集部『DOHJIN誌通販申込マニュアル』係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

通販で本を買う人へ★

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

DOHJIN CORNER

選評：APAPA

表紙以外の掲載は、賛成者圧倒的多数により、必要なときには躊躇せず実行します。

気にかかるのはイベントでの集客効果減みたいだけれど、そのためのコーナーではないから、と一応結論付けます。イベントでは掲載されたページの展示とか、方法は有りそうな気がするけどどうかな？

投稿規定

☆伝言板も同人誌も、非常時連絡用の住所、氏名、電話番号、年齢、性別を、掲載しませんので必ず書いてきてください。ない場合は書類不備で没にします。どちらあての物も、11月30日発売号締め切りは10月18日、12月14日発売号締め切りは11月5日必着です。

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考対象になりません。

①本のタイトル、判型、頁数。
②発行団体名と通販申込先。
③通販での値段（本の代金&送料）および送金方法。
④どの号に掲載を希望するか。（例「2月15日発売号までに」）
⑤通販申込を受け付ける期間。（例「売り切れるまで」）
⑥本のセールスポイント等の読者へのメッセージ(37文字以内)。

☆伝言板には会員募集や執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで。『○月△日発売号までに掲載希望』と必ず表に書いて指定してください。

同人誌紹介

値段は送料込みです。

光狩る翼

うっちゃり将軍発行B6判コピー28頁。300円の無記名小為替にて。

「知らない人にも楽しめるハズの蒼穹紅蓮隊小説です」

八指多薫を主人公に、訓練中の新入社員・胐良太の初出撃までを描く。蒼穹ってよさそう、という人は、読んでおくとプレイに熱が入りそう。

（〒583 大阪府羽曳野市学園前1-342-413 IBU明和寮Ⅲ322号室 井原由紀）

NEVER GIVEUP



米国猿軍団発行A5変形判コピー20頁表紙特殊紙。百円の無記名小為替＋90円切手で。

「ファイター多めのD&D4コマ本です」

表紙の感じそのままのキャラたちの4コマ13・5本で作ったD&D本。くすっと笑えてお手軽価格はお買い得。

（〒174 東京都板橋区中台1-46-15-103 小久保明子）

十二月の午後河原で僕は夏の風景を思い出していた



MONADO発行B5判オフ48頁表紙カラー。600円の無記名小為替＋270円切手にて。

「Mユーザーファンに見てもらいたいです。ファイターやエルフも出張ってますけど…」

ギャグもあるけどシリアスメイン。仲間の心に触れて、パーティとは何なのかを改めて認識するMユーザーの話。

（〒545 大阪府大阪市阿倍野区西田辺2-6-2 西田辺ハイツ1-507 九条志嶺）

Let's ミハイロフ。



光のコサックダンサーズ発行B5判オフ36頁表紙3色。400円の無記名小為替＋270円切手にて。

「光・炎・氷・時使いが主に登場。マサルさんネタ多し♪」

性格破綻ギャグが好きな人向き。1P対2Pネタではない。5頁シリアスは、シリアス本に載せたと考えると、練りと工夫のなさが露呈してしまうぞ。が、全体にレベルは高め。

（〒592 大阪府高石市加茂1-12-32 村田牧子）

MADE IN HEAVEN



（➡内表紙掲載）南町7丁目劇場発行B5判オフ32頁表紙2色。500円の無記名小為替＋270円切手にて。

「ゲップが出るくらいナッシュばっかりの本です」

Vとゼロ、どっちのナッシュもそれぞれ好きという人向き。同時登場はない。ガイルがらみ。ギャグ&シリアス。

（〒211 神奈川県川崎市中原区井田杉山町602 安倍直子）

地獄門



グラディウス発行B5判オフ36頁表紙2色。400円の無記名小為替＋270円切手にて。

「闘神伝のエイジ・カイン・ショウ中心です」

OVAネタが多め。作品単独、また本全体で見ても構成力の甘さがある。絵、ネタともに使えるレベルなので、その部分の修業を積もう。

（〒176 東京都練馬区練馬3-4-8 レジデンス西村207 石井香織）

STALE MATE



くらいむくえすと発行B5判オフ44頁表紙カラー。900円の無記名小為替にて。

「まつやま登個人誌です。聖戦の系譜にハマった方に」

ショートギャグあり19頁シリアスあり。絵も話も、安心してお薦めできるレベル。

（〒198-01 東京都青梅市二俣尾4-1048-1 岡部方 まつやま登）

Ti amo

MYCS発行B6判オフ100頁。500円の無記名小為替＋240円切手にて。

「小説中心ですが、一人でも多くのロバ×リョウFanに読んでいただきたいです」

ロバ×リョウとはいえ、作品内では落ちついた取り扱いができていて、関係はAまで。1頁に1カットも高レベル。

（〒774 徳島県阿南市畭町新はり220-1 四宮千夏）

THE DIE IS CAST

家出うさぎ発行A5判コピー72頁表紙特殊紙。400円の無記名小為替＋190円切手にて。

「2Pガイ×1Pガイの小説ですが、両者全くの他人なのでかなりオリジナル設定です」

ガイ2人のや小説。リュウ、ケンも友情出演。タイプの違う2人のガイそれぞれの成長を描けているのがいい。18禁。

（〒382 長野県須坂市本郷町2896-3 中村方「G」係）

アイノコトダマ



D.E.JUNK発行B5判オフ44頁表紙3色。600円の無記名小為替＋240円切手にて。

「『夏』がテーマの京×庵ヤオイ本です。犯罪者の京様OKな方に」

京×庵で馴れ合い強姦と屍姦ネタ……の2本がメイン。雑さと無駄頁がやや気にかかるが、下手ではない。18禁。

（〒243-04 神奈川県海老名市今里1-82-4 中田敬子 G係）

O(URABON6)



ばくはつBRS発行、B5判オフ100頁表紙カラー。1000円の無記名小為替＋270円切手にて。

「コンシューマー中心です。主な内容は、ソニック、あすか、ツインビー、ガービー、KOF95となっております」

話とHが分離せず、うまく融合しているのが特長。18禁。

（〒152 東京都目黒区八雲4-10-17-102 山本方「O」係）

●掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1カ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお薦めします。ミュージックテープ、フィギュアなどの販売広告については、著作権の関係上、掲載できない場合がありますので、内容にご注意ください。またハガキの端は印刷に出ないので、端5ミリ以内に住所などが書いてあるハガキや、小さすぎる字で書かれたものは、掲載できません。

伝言板

会員様募集

ゲーム、オリジナル中心のサークルです♥ 2ヵ月毎に1つ会誌発行ミ イラストをかくのが好きな方、いろんな情報を読んでみたい方、詳しくは、80円切手同封の上↓マデお願いします♥
〒238-02 神奈川県三浦市向ヶ崎町4-13
下里さとみ



ゲームONLYコミケ りせっと!

●日時：1996年12月8日(日) 10:30～15:00
●会場：サンライフ名古屋（地下鉄浄心駅より徒歩10分）

問い合わせは、80円切手貼付の返信用封筒同封で。

〒481
愛知県西春日井郡師勝町熊田蓮池58
中園 完



会員さま募集中

ゲーム中心よろずサークル「FOUND」では会員様を常時大募集中です。会員様のイラストやマンガ他色んなコーナー盛り沢山の会報(オフ)を2ヶ月に1回のペースで発行中。現在52名で楽しく活動してます。興味を持たれた方は今スグ80円切手2枚+宛名シール同封にて下記住所マデお問い合わせ下さい。案内書をお送り致します♥

MIO.S/SYOZI
JUN/CHOSAKU

〒690-02
島根県松江市
大垣町519
兼折実希子



鉄拳1&2レターセット

…を作りまして、無料でお分けしてます。（送料のみ負担して下さい。）
1セット内容は 便せんB5・5種×3枚 シールB5×2枚、ポストカード1枚 封筒3枚 です。
送料（切手にて）2セットまで270円 4セットまで390円
㊟お一人様で最高4セットまでとさせて頂きます。

〒963-07
福島県郡山市
田村町上行合字
西川原5-7
レオパレス6-202
森田真琴



JOR

FIRE EMBLEM メイン GAMEサークル

GAMEサークル「JOR」では会員様を募集してます♥ FEメインですが、もちろん他のゲームや、格ゲーの好きな方でも大歓迎です。16歳以上のゲーム好きな方なら男女問わず♥
80円切手+アテ名カード同封の上、お問い合わせ下さい。案内書送らせて頂ます。

〒890
鹿児島市原良町2109-19
西原方「JOR」まで



ゲーム便セン有りマス。

送料は 1セット=190円、2～5セット=270円、6～10セット=390円デス。

①ぷよ通 ②ストZERO ③ナコルルA ④ナコルルB ⑤リムルル ⑥閑丸 ⑦V・F2 すべて各1セット¥100ミ

①～③はB6×20枚・クラフトに紅刷。④、⑤はB5×10枚、ニュートーンピンクに金刷。⑥、⑦はB5×7枚、彩雲あじさいに橙刷。代金はカワセ、送料切手で。アテ名カードと非常連絡用80円切手も同封して下さい。〒44404 愛知県幡豆郡一色町赤羽上郷中144の8 柿崎幸恵



コスプレサークルメンバー募集!

＊コスプレイヤーのコスプレイヤーによるコスプレイヤーのためのサークルを結成します！活動開始は1998年5月！
＊主な活動内容は、年3回の会報発行と年1回の会誌発行です。
＊詳しくは80円切手と宛て名シールを同封のうえ、↓までお手紙ください♥自己PRやPNを書いてくださると嬉しいです♥

〒892 鹿児島県鹿児島市 川上町1123
川畑加奈（PN.こうが皐月）



便せんつめ合わせ

ゲーム便せん20枚1SETを100円です。今までつくったものをつめます。ジャンルは、FFⅥ、V・H、K・O・F'95、が主です。送料↓
1SET/190円 2～3SET/270円 4～5SET/390円
代金は為替、送料は切手でアテ名シール同封。ペーパー見たい方は80円切手とアテ名シール同封して下記まで。ヨロシクおねがいします♥

505
岐阜県美ノ加茂市太田町1972-5
山口ゆき まで。



使用済切手、テレカ、その他カード

福祉に活用する為、上記の物を集めてます。送って下さる際、返信用の90円切手を同封して下されば、下のよーな絵を描く奴が作った封筒（絵柄はK.O.F'96）を、お礼として送らせていただきます。「そんな物いらぬわ!」という方は、返信用切手を同封しないでけっこうですが、お礼状出したいんで、リターンアドレスだけは書いてやって下さいね 宛名カードはいりません!（以前に、御協力くださった方は、その旨を書いて下さい。）

〒241 横浜市旭区左近山
2-18-103 小川景
同人封筒・チラシ同封OKです。



KOF'95 GIRLS 便セン

幸子みかる&星咲流奈の合作便センです。B5サイズ。かいてあるキャラは、舞・キング・アテナ・ユリの4人。20枚入りで、なんと150円です!代金分の小為替と、送料分の切手、あて名シールにて、下記まで
〒263
千葉市稲毛区
園生町（幸子宅）
1351-D-504
東海林佐和恵。
送料 1～2部¥190 3～5部¥390





Vol.7
コミック
とらのあな
虎の穴
新作続々入荷!!虎の穴通販 Vol.7
今すぐTEL・FAXにて注文できます
➡営業時間12:00~21:00・FAX24H
☎03-5256-2889
18禁
FAX03-5256-2898(24H)
●タイトル
★サークル名
●琴吹かづき作品集 1
No.999 価格￥1400
★H&K
琴吹かづきさんの作品集。クオリティーはピカイチ。
●富樫単行本未収録作品集
No1001 価格￥1400
★H&K
単行本未収録の作品集。Hも含めファン感動の一冊。
●内野文吾短編集ver.3
No967 価格￥1100
★ぶたゴリラ
人気の短編集第三弾。修正も加わりファン必見の一冊。
●皆殺し
No966 価格￥1100
★ぶたゴリラ
くぬぎ俊一さんの本。話も良いし、実用性も高いぞ。
●士貴智志 CATALOGU
No134 価格￥1200
★ハイテクJAPAN
士貴さんの過去7年分のHマンガ。買ってソン無し。
再入荷
●KARMA III
No876 価格￥700
★かるま屋
EVA本の中でも最高級作品です。ぜひ手元に一冊!
●Eva-Plus C
No605 価格￥1200
★Re-AXIS
士貴智志その他入魂の、豪華絢爛なEVA本です。
●Let's Began! 3
No588 価格￥1300
★Studio YESS
お馴みのシリーズ第3弾!シンジ達3人の行方は?
●E-sacrifice
No713 価格￥1300
★ロバ族
シンジ、綾波、アスカとオーソドックスながらも新鮮
●介錯4078
No926 価格￥1200
★介錯
介錯さんの新作。とりあえず、コレは買いでしょう。
●命令電波・心臓停止
No959 価格￥800
★H.P.C.命令電波
超ハード18禁エバ本。リツコ&ミサトファンオススメ
●綾波最高
No1357 価格￥900
★ツチノコ協会
超キツキツ、ボンテージの綾波たまりませんなぁ(買)
●S.D.I
No1050 価格￥1300
★ハイテクJAPAN
士貴智志さんの綾波凌辱モノ。これはイケます。
●地●先生●~べ~
No696 価格￥1000
★少年ゆういちろう
●~べ~の鬼の手がゆきめのアソコを愛撫して昇天だ
●綾波零式
No695 価格￥1000
★少年ゆういちろう
綾波中心のギャグあり、Hありの最強の本、ここに始動!
●BANDAGE-00-2
No652 価格￥700
★ロケット兄弟
EVAのH本!!とてもクオリティーが高い一冊♥
●SYMPHONY
No613 価格￥1100
★ESSENTIA
やや美樹本ライクなアスカが魅力的な、逸品です。
●X3(カケルサン)
No628 価格￥1000
★アンガスーパー
綾波のスーツ、リツ子の白衣。コスチューム好きに。
●エヴァゲリラ2
No700 価格￥800
★TRAP
アスカのその後のお話。ちょっとHでちょっと感動。
●影のNanDemoR
No699 価格￥2300
★釣りキチ同盟
総P数272Pの官能巨編!桜に綾波なんでもあり。
●大江戸NanDemo-R走る
No873 価格￥2300
★釣りキチ同盟
このボリュームはあなたを裏切らない。必見の一冊。
●DYNAMITE SAMY 3
No799 価格￥700
★PSYCODELICIOUS
人気急上昇中のササミちゃん♥今回で第3作目です。
●蛍4
No920 価格￥500
★浅野屋
まだまだ人気の蛍ちゃん。今度は美奈子と♥
●わんぱくアニメ大爆発VOL.4
No930 価格￥1300
★STUDIO PAL
ラムネ、エス●フローネなど人気アニメが大集合。
●凶悪的指導 第一条第五項
No651 価格￥600
★ぱいぷる
ココアの凌辱モノ。内容はかなりエマージェンシー。
●GENITALS 01.5
No968 価格￥1100
★河童堂
とてつもなくハードなエス●フローネ男性向け本。
●BREW 1
No805 価格￥700
岩崎製本所
ひとみもメルルもズタズタに。一寸鬼畜好きの人に。
●コミック電撃犬王 vol.3
No1089 価格￥1200
★こあ
魅せる、燃える一冊。これで貴男も燃えつきろ!!
●オマージュ
No570 価格￥1200
★APPLE CORE
湯河原あたみ先生の個人誌シスターの○○は燃えるぜ
●ああん女王さまっ2
No883 価格￥1100
★スタジオ落柿舎中
女神さまの超Hな本!続きものですがこれだけでも◎
●女神魂
No942 価格￥1500
★男魂
ハードな女神様本です。言う事なしの一冊買いです。
●Nightmare of my Goddess
No1353 価格￥800
★天山工房
美しいベルダンディが、田宮&青島と4Pを…
●ティファ・ティファ
No878 価格￥1200
★コミック・キングダム
頭~しっぽまでティファ満載の愛にあふれた1冊です。
●病院へ行こう
No984 価格￥600
★スライム亭
サターンで好評を博した、野々村のレズ本です。
●DARKSIDE96S
No719 価格￥1300
★STUDIO VANGUARD
TWILI6HT氏お得意の調教モノです。
●ZONE 9
No810 価格￥700
★サークル太平天国
問合来人お得意の禁断のH物です。アブノーマル物!
●似非(エセ)
No688 価格￥1400
★あかひら麒麟
あかひら先生の作品集、アニメに創作、盛沢山!!
全国のサークルさんへ
お店や通販であなたの作品を置きませんか?
11月17日池袋で開催の
Cレヴォカタログ発売中!
通販OK
￥700

平成9年4月 開校

完璧な就職指導！絶対にゲームデザイナーになりたい人のための学校

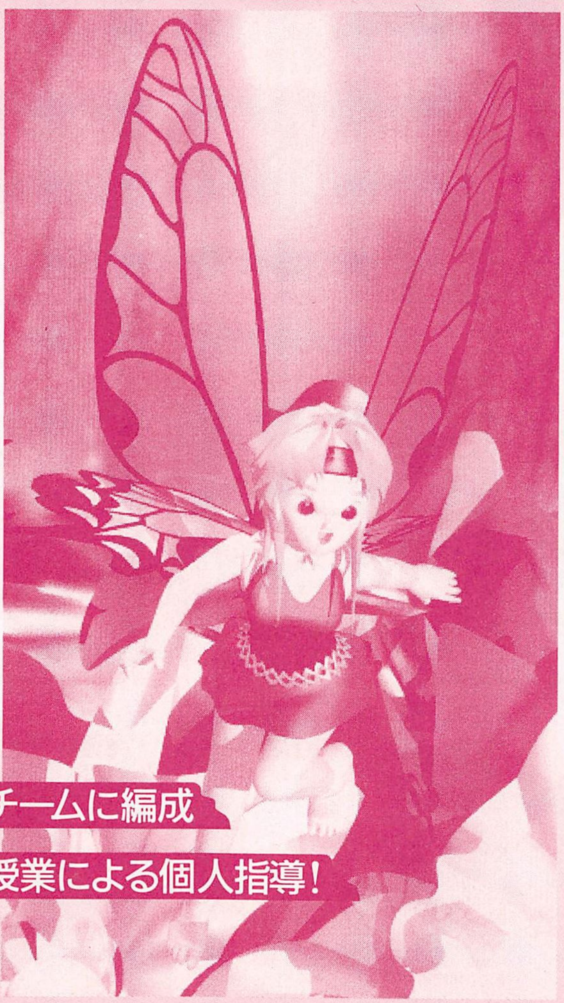
日本ゲームデザイナー学院

〒101 東京都千代田区三崎町3−4−9 ☎03-3261-8211

入学案内書はハガキか電話でお申し込みください。
学院見学毎日実施中(希望日時を電話で予約)。
学生寮、各社新聞奨学制度有。

STARTING UP YOUR DREAMS！ その準備はすべて整っている!!
①授業内容 ②修得技術 ③就職指導 ④適正学費 ⑤設備と環境





1クラスをさらに5～6人のチームに編成

ソフトハウス的実践授業による個人指導！

平成9年度4月生
願書受付中

ゲームデザイナー学部
定員300名

■プランニング科〈2年〉
ゲームの企画立案について学びます。プレゼンテーションやゲーム制作実習を重点的に行い、就職にそなえます。

■グラフィック科〈2年〉
ゲームのグラフィックを描くのに必要なツールの使い方などを学び、3DCGや映像作品の制作に取り組みます。

■プログラム科 〈2年〉
プログラムについて基礎から学び、MS-DOSやWindows、コンシューマーなどのゲーム制作に取り組みます。

■ゲーム開発研究科〈1年〉
上記各科の卒業生を対象とした学科です。さらに実習を進めて応用力を身につけ、就職活動を有利にします。

マシン環境

- Power Machintosh 9500
- Power Machintosh 8500
- GATE WAY 2000 P5-200
- GATE WAY 2000 P5-166
- GATE WAY 2000 P5-133
- GATE WAY 2000 P5-120
- PC-9821 V12
- PC-9821 V 7
- PC-9821 Xe10
- PC-9821 Xa 9
- PC-9801 BX2

※このほか周辺機器多数設置



⬆ゲーム開発に必要な最新マシンと、ゲーム制作にくわしいベテラン講師が、キミを待ちかまえているぞ

●日本ゲームデザイナー学院は、東京アニメーター学院の姉妹校です。

いよいよ本番？
さらに難しい「秋」コースを走る！

SIDE BY SIDE
サイドバイサイド

前半は何？と思う後半の展開！スピードコントロール命でしっかり切り返してクリアを目指す！

担当：ずるずる

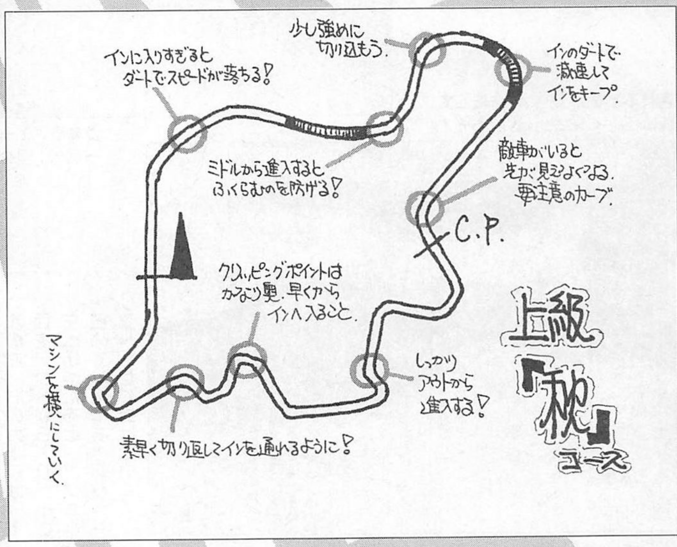
上級コース「秋」

上級コースの特徴は、道幅が狭いということ。これに道の両端がダートになっているため、入りすぎるとスピードが落ちてしまうということ。

オンロードをしっかり走るということがこのコースでは基本となる。順位は…最初は気にしないほうがいいだろう。



この写真で見ると道幅が広く見えるけど…やればわかります！



コース幅が狭いこともあるので、コースに慣れるまではコンパクトなマシンで走るのもいいだろう。

慣れてきたら当然速いマシンにする。

それではスタート！シグナルが青になるまで、



マシンは…スープラっス！だってトルクもあるし、速いし！

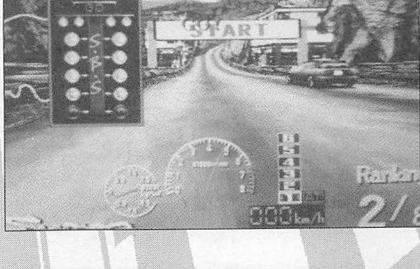
レッドゾーンより1000回転低いところに合わせ、スタートで全開へ。インに入りすぎないように気をつけるぞ！

前半は流して…後半に集中せよ！

スタートで失敗すると、あっという間に後続車にぶち抜かれる。

スタートしたらまず急なハンドル操作をしないようにし、加速をさせる。

少しずつハンドルを右へ切っていき、その先の緩い右カーブのインへ。インに入るときの注意だが、



青になったらアクセル全開！この位置からシビックを追う！

ダートがあるのがわかると思うので、ここに入らないようにコントロールしてマシンを走らせるようにする。

ダートに入るのをもちろん戦略として減速をさせたいところで使うのはいいだろう。またふくらんでいくことを抑えるのに使う、リカバリーのテクニックにもなるので、覚えておくといいだろう。

そんなことを考えつつ、緩いカーブを走る。

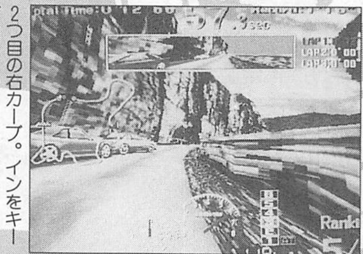
さらに進むと少しきつい右カーブへ。

ここをしっかりインキープで走るため、ややインから離れたところから進入する。



インのダートに気をつけてインへ入っていく。少しずつだぞ！

ただこのとき、ギュッとハンドルを切り込むのではなく、小刻みに切り込みながらインへ進入していく。これを行うことで、微妙なコントロールを可能にし、リカバリーもしやすくなる。もちろんミスを未然に防ぐことにも役に立っているぞ！



2つ目の右カーブ。インをキープ！敵車のインから抜け！

しっかりインをキープしてトンネルへ。

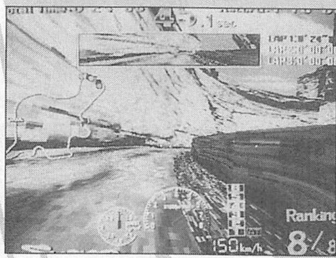
トンネル内の左カーブは緩いので、インをキープしやすい。でも油断はしないこと。

このトンネルを出るとすぐ左カーブがある。これが意外にきつい。そのため、トンネルを出る直前、少しふくらんで、角度をつけて入れるようにする。これでふくらむのを抑える。最初は難しいぞ！

根性でインをキープしたら次のきつめの右カーブへ。



アウトからしっかり切り込んでインへ飛び込もう！



早めから切り込み、インへーダートを使ってインをキープ。

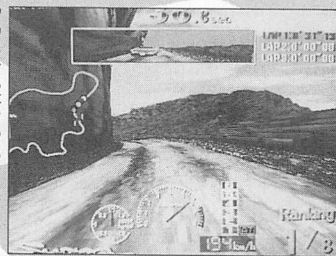
ここは多少インに入ってでもインをキープ。強めに切り込んでもいい。

するとまたトンネルへ。



ここもふくらむのを抑えるのにインのダートを使う。

トンネルに入るとすぐきつめの右カーブがある。ここもインにめり込むことで調整してふくらむのを抑え込む。



アウトから落ちついてインへ切り込むぞ！そしてC．P．へ

細いストレートで加速。その先に左カーブがあるが、敵車がいるとわからなくなるので注意したい。

ここで失敗しないために、ストレートでは右側を走るようにし、左カーブに来るところで一気に左へ切り込むようにしたい。でもこれ、遅れたら終わり！もう必死！

さて後半へ。

後半はきついカーブの連続となる。



かなりスピードが高いまま右カーブへ！早めに減速を始める！

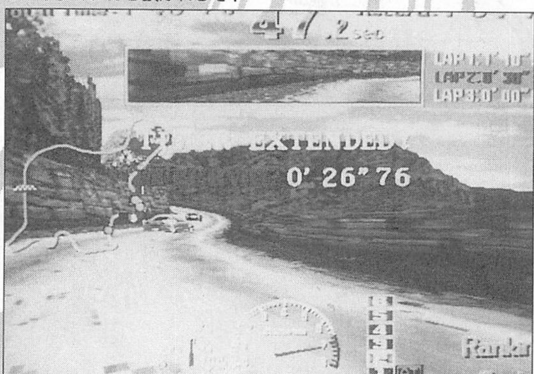


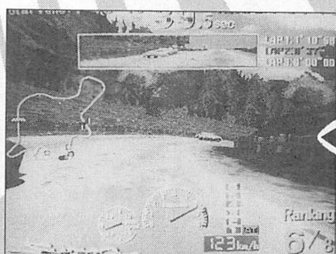
アウトからインへ。それができれば確実に順位が上がるぞ！

まず右、右。ここはかなり早い時期からハンドルを右へ切り、ドリフト状態にしていく。横にすることでふくらむのを抑える。

次の左は、アクセルを緩めてドリフトして進入する。

遅れるとやはりインから離れてしまう。インから抜かれるぞ！







左、右のカーブ。1つ目を少し抑えていくと楽になる！

次の左、右のカーブは、1つ目をアウトから入り、小さく左へ切ったあと、アクセルを緩めて一気に右へ切り、ドリフトさせて抜けていく。

いかに早く横にさせるかがポイント！遅れれば当然アウトへふくらんでいくぞ！

軽い右カーブのあときつい左カーブへ。アクセルを緩めてしっかりドリフトをさせインをキープする。するとすぐ右カーブへ。早くから切り返すことでマシンをインに入れるようにする。ここでアクセルを踏みすぎないように！



緩い右のあとのきつい左カーブ。ここはかなり減速が必要だ！



スピードを確実に落とし、切り込んでいれば、大丈夫だ！

ドリフトさせるのはいいが、あまり横にしすぎるとインの壁に突っ込むので注意。

抜けると左カーブ。カウンターをあてて抜けるぞ！

突き進め！不屈の闘志をたぎらせろ！
激突！攻略コンビネーション!!



ちょっとしたストレートがあるので、ここで加速！フラついている人もいるだろう。そういう人は、ここで体勢を立て直し、次のきつい右カーブへの心の準備をしよう。



次の右カーブ、マップ上では、右、右となっているが、実際に走ると…ま～ずわからない。なので、ここは一つの右カーブと考えて走る。

ここもほかのカーブ（きついところ）と同じように早めからアクセルを緩めることと、切り込むことでドリフト走行に入り、インをキープする。

ここのカーブのドリフト走行はかなり長い（時間的に）ものになる。そのため、かなりマシンを横にしないとふくらんでしまう。

早めにマシンを横にできればいいが、問題はそこから。横になった状態をキープさせるべく、カウンターをあてる（左へハンドルを切る！）。

これによりマシンを安定させる。ただ左に切りすぎるとマシンが元の進行方向へ戻ってしまうので、その調整が必要になる。

インの壁にぶつからないように、そしてふくらむのを抑えるためにハンドルをコントロールして走る！

カーブの終わりに近づいたら左へ切って元の状態へ！

最後のきつい部分へ。ここは長いので、早めにインへ向ける！

出口に近くなってきたらマシンを元の方向に直していく。





軽い左だが、油断をすると…インから抜かれるぞ！

残るは軽い左カーブのみ。でもここをあまく見ないように。気を抜くとすぐアウトにふくらむぞ！

さあ、順位を上げるぞ！

ミスを減らすには…

とにかく抜くのが大変！でも早めに切り込んでインを取っちゃえれば勝ち！押し出すような形でどんどん順位を上げていきたい。「スローインファストアウト」を実践するのだ！

次回は「冬」にトライだ！

ビギナーさんも大歓迎！

Dynamite BASEBALL

今回はセ・リーグの全データと初心者向け講座だ

担当：秋はスポーツ立衆多

初心者向け講座 自由自在にカーソルを操れ

①カーソルを覗いて追え！

相手ピッチャーのカーソルを、投手モーションに入る前にバットカーソルをあらかじめ合わせておくと、攻撃側は断然有利になる。

これができないと、豪速球や大きく曲がる変化球はまず打てない。画面右側を覗いて、カーソルを追いかけるクセをつけよう。このゲームにおける基本中の基本テクニックだ。

逆に守備側は、投球モーションに入る（画面が切り替わる）直前にコースを大きく変えるなどして、なるべくカーソルを合わされないようにすることが重要だ。



カーソルをあらかじめ追いかて合わせておくと…、

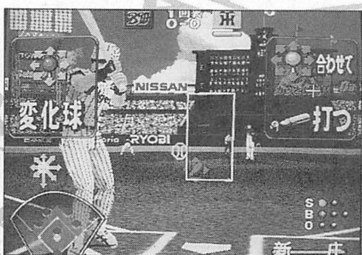


切り替わった瞬間にこの通り。変化球も恐れるに足らず。

②変化球の打ち方

ピッチャーがボールを投げた直後に、カーソルがどの方向へ変化したかを見極めなくてはならない。

バットカーソルをあらかじめ合わせておけば、ボールの変化した方向にカーソルを動かすだけで対応することができるのだ。あとはストレートか変化球かのどちらか一方にマトを絞って待つべし。



こんなボールの位置にカーソルがきたら…、



カーブかスライダーを待って打つのだ。ドンピシャリ！

③緩急をつけて投げろ！

ピッチャーは投げるごとに変化球のキレが悪くなる。投球モーション時に表示される矢印の長さが変化球のキレに比例しているので、それを参考にしながらピッチングを組み立てていくのだが…。

変化球のキレがなくなってきたら、スピードに変化をつけて相手を打ち取るのが有効。そこで隠れた変化球の「チェンジアップ」を使うのだ。

チェンジアップとは、単なる山なりのスローボール。これを速球と組み合わせることで、相手のタイミングを狂わせることができるのだ。ただし、あまり多投すると逆に相手にとっては絶好球になってしまうから注意。これは曲がりの少ない変化球も同様だ。

ちなみにチェンジアップの投げ方は、バットスイッチを半分ぐらいまで引いて放すだけだ。レバーをどこかに入れておけばスローカーブなどの変化球になるのも忘れずに。



伝家の宝刀（？）チェンジアップ。対戦では使えますよ！

④そのほかの注意点

・ピッチャーがボールを投げたらランナーを見よう。キャッチャーが取ってから盗塁に気付いたのではもう遅い。

・ランナーのオーバーランに注意。オーバーしたら帰塁のボタンをすぐに押せ。

・カウントが有利になったらボール球で空振りを誘ってみよう。カーソルを半分ぐらいストライクゾーンに合わせておいて、相手にストライクかボールかを迷わせるのも有効。

データ表の見かた

・ミート（0～6）

カーソルの合わせやすさを表す。6の選手は、レバー入力後に素早くカーソルを合わせてくれる。

・パワー（0～6）

打撃パワーのこと。数値が高いほど飛ばす力が大きい。

・足（E～A）

足の速さを表す。Aが最高。

・肩（C～A）

肩の強さを表す。

・守（C～A）

守備力のこと。打球への反応に影響する。

・耐久

投手のスタミナ。

・球種（0～5）

それぞれ、

SH…シュート

SI…シンカー

FO…フォーク

CU…カーブ

SL…スライダー

の意味である。数値がゼロでも一応投げることはできるが、あまり変化しないので対戦では打たれやすいから注意。それよりもゼロの変化球は、**CPU戦においてコンピュータが絶対に投げてこない**、という方が重要なのだ。変化球にマトを絞って打つ練習をするときの参考にしよう。

●備考

語尾の添え字にPとあれば能力がアップし、Nとなっていれば能力がダウンすることを示す。以下、

TOUGH…ピンチになるとパラメータが変化する投手

CH…チャンス時にパラメータが変化する打者。

LT（RT）…対左（右）投手になるとパラメータが変わる打者。

JOKER…CPUが代打の切り札に使う選手。

を表している。プレイする際にはぜひ活用しよう。

		背番	投	打	守位	打率	本塁	ミート	パワー	足	肩	守	備考	投法	防御率	耐久	球速	SH	SI	FO	CU	SL
0	ブロス	29			投	.091	0	0	0	D	B	B		オーバー	2.33	121	148	2	0	0	3	4
1	石井（一）	16	左	左	投	.102	1	0	0	D	B	B		オーバー	2.76	146	144	3	0	3	3	4
2	吉井	21			投	.042	0	0	0	D	B	B	TOUGH_P	オーバー	3.12	141	144	3	0	5	3	0
3	山部	19	左	左	投	.211	0	0	1	D	B	B		オーバー	3.83	131	144	0	0	0	4	4
4	伊東	18			投	.154	0	0	0	D	B	B		オーバー	4.38	76	143	2	0	2	4	3
5	伊藤	20			投	.000	0	0	0	D	B	B		オーバー	0.91	40	150	2	0	0	2	5
6	高津	22			投	.333	0	0	0	D	B	B		サイド	2.61	30	137	0	5	0	0	2
7	古田	27			捕	.294	21	4	5	C	A	A										
8	野口	38			捕	.222	1	3	2	C	B	B										
9	池山	1			内	.263	19	1	5	C	B	B										
10	オマリー	3		左	内	.302	31	6	6	D	B	B	CH_P									
11	土橋	5			両	.281	9	4	4	C	A	B	CH_P									
12	ミューレン	9			内	.244	29	1	5	C	B	C										
13	辻	8			内	.238	2	6	3	B	B	A	CH_P									
14	苫篠	4		両	内	.267	1	3	2	C	B	B										
15	飯田	2			外	.253	7	5	3	A	A	A										
16	真中	31	左	左	外	.214	1	3	3	C	B	B										
17	稲葉	41	左	左	外	.307	8	3	4	C	B	B										
18	秦	26		左	外	.286	9	3	4	C	B	B	JOKER,CH_P									
19	城	0			外	.243	1	3	2	B	B	B										

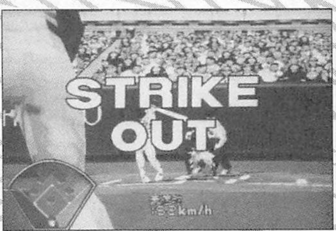
ヤクルト ADVICE

速球派のブロスに石井、山部の両サウスポー、さらに抑えのエース高津が控える豪華投手陣。中継ぎとしてもフォークのキレる吉井と、多彩な変化球を持つ伊東、そして超スライダーの伊藤がいるからスキがない。

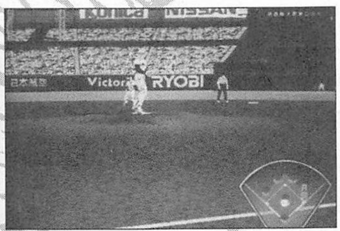
ピンチになったら吉井を継ぎ込んで、抑えの伊藤、高津に回せれば勝ちパターンの完成となるだろう。

バッティングでは飯田と辻を1、2番に組むとよい。前者は足が速く、後者はミートが最高の6になっているからだ。

クリーンアップの破壊力も十分あるし、下位にもチャンスに強い土橋と、一発のあるミューレンがいるのは強みだ。さすがに昨年度日本一のチームだけあって投打のバランスがとれている。



豪速球で三振！ブロス、伊藤ならまさに必殺技だ。



牽制球の瞬間。アングルの変化に反応する練習をしよう。

		背番	投	打	守位	打率	本塁	ミート	パワー	足	肩	守	備考	投法	防御率	耐久	球速	SH	SI	FO	CU	SL
0	チェコ	50		両	投	.076	0	0	0	D	B	B		オーバー	2.74	173	150	2	0	0	3	4
1	山内	16			投	.070	0	0	0	D	B	B		オーバー	3.03	118	150	3	0	0	2	4
2	紀藤	11			投	.208	1	0	1	D	B	B		オーバー	3.87	155	147	0	0	3	4	0
3	大野	24	左	左	投	.086	0	0	0	C	B	B	TOUGH_P	オーバー	3.07	112	148	3	0	3	0	4
4	井上	27			投	.000	0	0	0	D	B	B		オーバー	2.68	36	144	2	0	2	3	2
5	高橋	22	左	左	投	.000	0	0	0	D	B	B		オーバー	3.90	60	144	2	0	0	3	2
6	佐々岡	18			投	.200	0	0	1	D	B	B		オーバー	3.05	71	150	0	0	2	4	3
7	瀬戸	28			捕	.256	2	3	3	C	B	B										
8	西山	32			捕	.211	5	3	4	B	B	B										
9	野村	7		左	内	.315	32	6	5	A	A	B	CH_P									
10	江藤	33			内	.286	39	5	6	B	B	B										
11	正田	4		両	内	.274	3	5	2	B	B	A										
12	小早川(毅)	6		左	内	.239	2	2	4	C	B	B	JOKER									
13	ロペス	2			内	.205	0	3	4	C	B	B	LT_P									
14	高	0		左	内	.378	0	3	3	C	B	A	LT_P									
15	緒方	9			外	.316	10	3	4	A	B	B	CH_N									
16	金本	10		左	外	.274	24	3	5	B	B	B										
17	前田	1		左	外	.256	4	5	5	B	A	B	CH_P									
18	町田	5			外	.261	8	3	5	C	B	B										
19	浅井	36	左	左	外	.303	6	3	5	C	B	B	JOKER									

広島 ADVICE

球速140キロを超えるピッチャーがズラリと揃っている。変化球に頼らなくても、緩急をつけることで相手はかなり打ちにくくなるハズだ。

バッターは上位から下位までコマが揃っていて、どこからでも得点できるのが特徴。代打にも打率3割の浅井がいるから頼もしい。ミート、パワーともに最高ランクに位置する野村、江藤が爆発すれば、あっという間に大量得点を挙げてしまうことだろう。

たとえ相手が左投手であっても、左に強いロペスと高、さらに正田、緒方の両スイッチヒッターがいて死角ゼロ。広島を敵に回したならば、右投手がどれだけ抑えられるかがカギになると言っていいだろう。




写真でアドバイスその1。右はボールで、左はストライク。この違い、分かるかな？

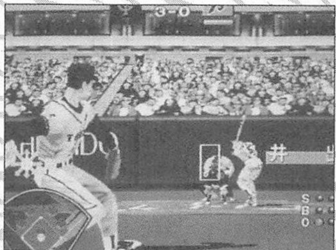
		背番	投	打	守位	打率	本塁	ミート	パワー	足	肩	守	備考	投法	防御率	耐久	球速	SH	SI	FO	CU	SL
0	斎藤	11			投	.114	1	0	1	D	B	B	TOUGH_P	サイド	2.70	179	144	3	0	0	3	4
1	槙原	17			投	.067	0	0	0	D	B	B		オーバー	2.88	177	145	2	0	3	3	4
2	川口	25	左	両	投	.111	0	0	0	D	B	B		オーバー	4.42	140	137	0	3	3	4	0
3	河原	15			投	.111	0	0	0	D	B	B	TOUGH_N	オーバー	3.31	143	144	0	0	3	3	2
4	ガルベス	59			投	.111	0	0	0	D	B	B		オーバー	3.92	80	150	3	3	0	0	4
5	西山	47			投	.000	0	0	0	D	B	B	TOUGH_N	オーバー	0.55	39	150	0	0	4	2	2
6	マリオ	49			投	.000	0	0	0	D	B	B		オーバー	4.07	33	145	0	4	5	2	2
7	村田（真）	9			捕	.265	13	3	4	C	C	B										
8	杉山	22			捕	.297	0	3	2	C	B	B										
9	仁志	8			内	.297	0	3	3	A	A	B										
10	落合	6			内	.311	17	5	4	E	B	B										
11	岡崎	5		左	内	.206	3	3	3	C	B	B	JOKER,RT_P									
12	川相	0			内	.261	2	5	2	B	B	B										
13	元木	2			内	.244	3	3	3	C	B	B										
14	高村	00		両	内	.358	0	4	2	A	B	B										
15	出口	66		両	外	.263	1	3	2	A	A	B										
16	広沢	80			外	.240	20	2	5	E	B	B										
17	マック	12			外	.275	20	6	5	B	B	B	CH_P									
18	松井	55		左	外	.283	22	5	5	C	B	C	CH_N									
19	後藤	50		左	外	.343	4	3	4	C	B	B										

巨人 ADVICE

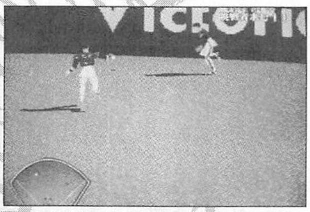
スタミナ十分、かつ打ちにくい斎藤、槙原の2本柱は強力。ガルベスはスタミナが低いので中継ぎ用として使うとよい。

抑えには西山、マリオというこれまた2本柱が控えている。ガルベスを含めれば実質的には3枚ストッパーとなり、早いイニングで先発が崩れても立て直しがしやすいのだ。

打線ではクリーンアップが充実しているものの、松井がチャンスに弱いのが玉にキズ。広沢はミート能力が低くて打ちにくい、という人は出口に交代させるとよい。足力、肩ともにAランクなので、出塁すれば盗塁が狙えるし、守備固めにはもってこいなのだ。



対CPU戦でも、うまくやればカーソルをズラせるのだ。



写真アドバイスその2。守備固め、特に外野は重要。打球に追いつく速さが違うのだ。

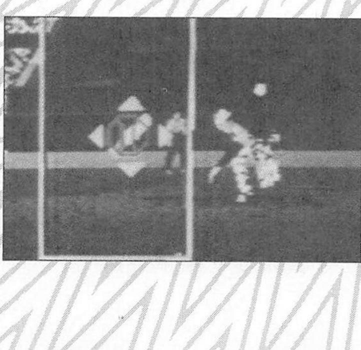
		背番	投	打	守位	打率	本塁	ミート	パワー	足	肩	守	備考	投法	防御率	耐久	球速	SH	SI	FO	CU	SL
0	三浦	46			投	.130	0	0	0	D	B	B		オーバー	3.90	148	144	2	0	0	3	3
1	斎藤	11		左	投	.096	0	0	0	D	B	B		オーバー	3.94	157	144	0	0	4	0	4
2	野村	21	左	左	投	.250	0	0	0	D	B	B		オーバー	4.45	100	140	0	3	3	3	0
3	盛田	17			投	.143	0	0	0	D	B	A		オーバー	1.97	90	145	4	0	2	4	3
4	荒木	47			投	.000	0	0	0	D	B	B		オーバー	3.24	60	144	2	0	0	3	2
5	島田	48			投	.125	0	0	0	D	B	B		オーバー	3.57	42	140	0	0	0	3	3
6	佐々木	22			投	.125	0	0	0	D	B	B	TOUGH_P	オーバー	1.75	30	150	0	0	5	2	0
7	秋元	39			捕	.200	5	2	3	D	C	B	CH_N,LT_N									
8	谷繁	8			捕	.249	6	3	3	C	B	B										
9	駒田	10	左	左	内	.289	6	2	5	C	B	B										
10	万永	0			内	.163	1	3	3	C	B	A										
11	石井	5		左	内	.309	2	5	3	A	A	A										
12	進藤	1			内	.217	11	4	4	B	B	A										
13	高橋	6			内	.262	1	2	4	C	B	B	JOKER									
14	佐伯	26	左	左	外	.264	7	4	5	C	B	B	LT_N									
15	鈴木	51		左	外	.283	14	3	5	C	B	B										
16	畠山	25			外	.220	7	3	5	C	A	B										
17	波留	2			外	.310	5	5	3	A	A	A	LT_P									
18	川端	38			外	.143	0	3	3	C	B	B										
19	宮里	7		左	外	.261	0	3	3	C	B	B	JOKER									

横浜 ADVICE

ここの投手陣は速球派がズラリと並ぶ。オススメしたい起用法は、先発に斎藤、中継ぎに盛田、抑えに佐々木というパターンだ。彼らは変化球にも冴えを見せるので、打ちにくいことこのうえナシだ。

打線を見ると、外国人のいない純国産ながらパワーのあるバッターが揃っている。しかしミートの能力が低いため、前述したようにカーソルをあらかじめ合わせておかないと苦労するだろう。石井、波留の俊足1、2番コンビでなんとか出塁し、足で相手をかき回すなどして攻めていくとよい。

また、守備面では守備力、肩ともにCランクが1人もいないという堅さを誇る。打撃とは反対にこちらは万全だ。



もちろんこれはストレートカチェンジアップだ。



写真でアドバイスその3。この瞬間に変化球を見切るのだ（写真はカーブの瞬間）。

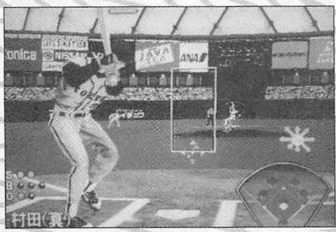
		背番	投	打	守位	打率	本塁	ミート	パワー	足	肩	守	備考	投法	防御率	耐久	球速	SH	SI	FO	CU	SL
0	今中	14	左	左	投	.127	0	0	0	D	B	B		オーバー	3.29	180	150	0	2	4	5	0
1	山本（昌）	34	左	左	投	.227	0	0	1	D	B	B		オーバー	4.82	151	140	5	2	0	0	4
2	郭	33			投	.100	0	0	0	D	B	B		オーバー	4.02	120	148	0	0	2	4	3
3	前田	31	左	左	投	.000	0	0	0	D	B	B		オーバー	5.10	103	140	0	3	0	3	3
4	村田	21			投	.000	0	0	0	D	B	B	TOUGH_N	オーバー	6.11	60	144	2	0	0	3	3
5	古池	46			投	.083	0	0	0	D	B	B	TOUGH_N	サイド	4.17	65	144	0	3	2	0	3
6	宣	20			投	.000	0	0	0	D	B	B		オーバー	1.20	40	160	0	0	0	3	5
7	中村	39			捕	.256	8	3	3	C	A	A										
8	矢野	38			捕	.243	1	2	3	C	B	B	CH_N									
9	コールズ	4			内	.245	6	5	3	C	B	B	CH_P									
10	大豊	55	左	左	内	.244	24	2	6	D	B	B										
11	立浪	3		左	内	.301	11	4	4	B	B	A	CH_P									
12	種田	1			内	.225	8	3	2	C	B	B										
13	金村	6			内	.177	1	3	3	C	B	C										
14	愛甲	9	左	左	内	.181	2	2	4	C	B	B	JOKER,RT_P									
15	川又	23	左	左	外	.232	2	3	3	D	B	C	JOKER,CH_N									
16	パウエル	30			外	.355	19	6	4	E	A	B	CH_N									
17	彦野	8			外	.215	1	2	4	C	B	B	JOKER,CH_P									
18	山崎	22			外	.291	16	2	6	D	B	B	LT_P									
19	音	50	左	左	外	.267	9	4	3	D	B	B										

中日 ADVICE

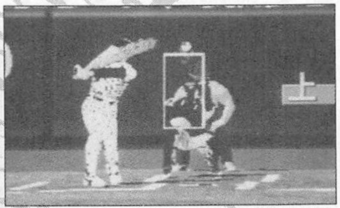
驚異のスタミナを持つ今中、山本両左腕のエースは魅力的。ほかのピッチャーも球は速いが、変化球はもうひとつか。しかし、リリーフには最高なんと160キロも出る豪速球男の宣がいる。彼はスライダーも大きく曲がるので、打ち崩すのは至難の業だ。

打線の迫力はイマイチ迫力に欠ける。パワーのある大豊、山崎と、リーグ首位打者のパウエルまでにどれだけチャンスを回せるかがポイントだが、足力Aの選手がまったくいないのはマイナス。コールズ、立浪といった上位打線からガンガン打ちまくっていこう。

また、代打の切り札となる愛甲、彦野両選手の使い方は腕の見せどころだ。守備力は高いので、少いチャンスをいかにモノにするかが勝負を分けるだろう。



このように臭いコースを突いて打たせるのもいい。



写真でアドバイスその4。高めの釣り球、特に速球は有効。慌てて振ってくれることが多いのだ。

		背番	投	打	守位	打率	本塁	ミート	パワー	足	肩	守	備考	投法	防御率	耐久	球速	SH	SI	FO	CU	SL
0	藪	18			投	.085	0	0	0	D	B	B	TOUGH_N	オーバー	2.98	100	145	0	0	4	4	3
1	湯舟	15	左	左	投	.057	0	0	0	D	B	C		オーバー	3.96	137	137	0	0	3	4	3
2	山崎	16			投	.227	0	0	1	D	B	B		オーバー	3.79	147	138	0	3	3	0	3
3	舩木	35			投	.000	0	0	0	D	B	B	TOUGH_P	オーバー	2.10	160	148	0	0	0	3	5
4	川尻	41			投	.100	0	0	0	D	B	B		サイド	3.10	76	144	2	0	0	3	3
5	郭李	20			投	.091	0	0	0	D	B	B		オーバー	3.37	80	150	0	0	4	2	3
6	古溝	50	左	左	投	.000	0	0	0	D	B	B		オーバー	3.29	38	142	2	0	0	3	2
7	関川	21		左	捕	.295	2	3	4	B	B	B										
8	木戸	22			捕	.176	0	2	2	E	B	B										
9	マース	32		左	内	.267	0	5	5	C	B	C										
10	クレイグ	28			内	.214	0	4	4	C	B	B										
11	和田	6			内	.267	1	6	2	B	A	A										
12	久慈	8		左	内	.266	1	5	2	B	B	A	CH_P									
13	星野	68		左	内	.339	2	2	4	C	B	B	RT_P									
14	八木	3			内	.267	5	4	3	C	A	B										
15	石嶺	29			外	.240	9	2	4	E	A	B	JOKER,CH_P									
16	平塚	54			外	.226	0	3	4	C	B	B										
17	新庄	5			外	.225	7	1	5	B	B	B										
18	誠	31			外	.197	4	3	3	C	B	B										
19	桧山	24		左	外	.249	8	3	4	C	B	A										

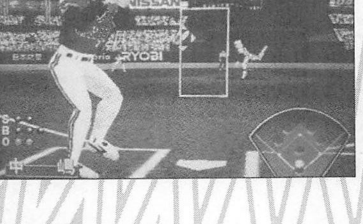
阪神 ADVICE

先発は藪か舩木で決まり。湯舟は、球速がないので、変化球のキレが落ちると苦しい。リードしたらなんとしてでも守り抜き、リリーフエースの郭李につなぎたいところだ。

打線はハッキリ言ってパワー不足。マースはバランスのよい好打者だが、ほかはパワー、ミートどちらかが偏っているため、実戦では扱いにくい。

阪神を使うならば、打線をミート値の高い選手を優先的に起用するのが実戦的と言えるだろう。ミート6の和田を切り込み隊長として1番に使ってみるのも面白い。

足力Aの選力がいないし、パワーがあってもミート値が低い選手がほとんど。カーソル合わせをマスターしないと苦戦は必至だ。せめてもの救いは守備力と肩の力がしっかりしていることだが…。



ストライクからボールになる球はカーソル合わせで見切れ。

次号予告

次回はパ・リーグの全データを公開。そのほかにも、攻略上重要な事実やテクニックなどがあればできるだけ紹介していきたいと考えています。

いよいよ最終回!「上級」に挑む!

Super GT 24h

中級ロングコースの逆走が上級。ただ逆走するだけなのになぜか難しい。なんで?

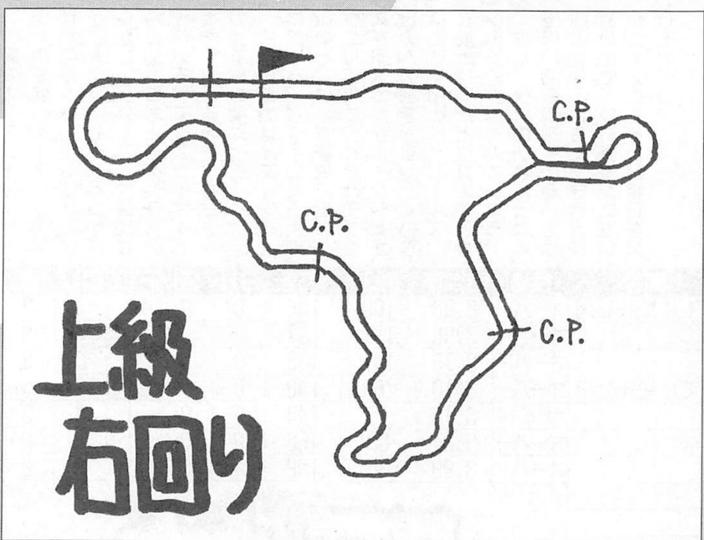
担当：ずるずる

上級コース 右回り
最高のテクニックで走りたい!

最終回となる今回は、残る最後のコース、ロングコースの逆走、「上級、右回り」を走る。

前回の「中級、左回り」の逆走になるが、もうここまで走れるプレイヤーならそれほど難しいことはないと思う。

今までに身につけたテクを最大限に生かして走るぞ!



いよいよ最後の「上級」を走る!

この上級のスタートは、前回のスタートと同じく、ローリングスタートとなる。

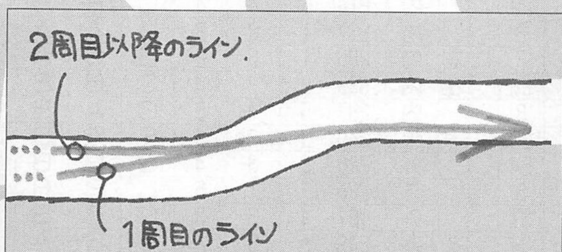
となればアクセルはベタ踏みでOK！しっかりハンドルを真っすぐにしグリーンシグナルを待とう!



スタートは簡単！アクセル全開のままで大丈夫だ！行くぜ!

スタートしたらトンネルへ向け加速。

1周目は右寄りから斜めに進入していく。2周目以降は左寄りから駆け上がっていく。





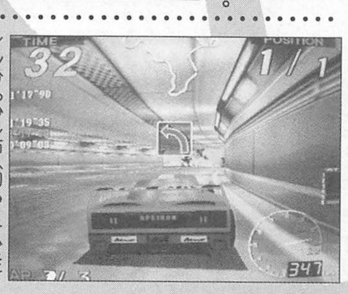
1周目はいいけど、問題は2周目。かなりスピードが高いぞ。

ホテル街に抜けるこのトンネル内のカーブの構成は、図に描いた通り。

坂を駆け上がりつつ軽く左へ。すぐそのカーブも終わり水平になりつつ右へ。ちょっと真っすぐ走ると軽く右へ。

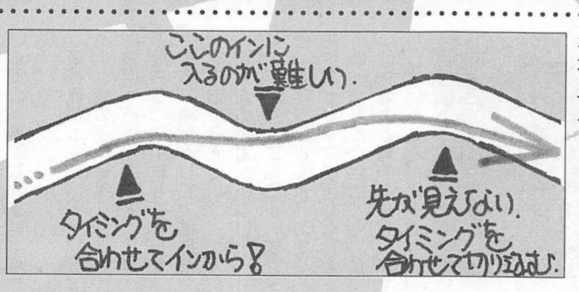
この右カーブを抜けるとトンネルの外へ。

トンネルを出るとすぐ左へ。右へ切りすぎないように。



インから少し右へ切る！すぐ左へ切り返さないと遅れるぞ!

トンネルを出る前から既に左へ軽くハンドルを切り、しっかりインへ。すぐ直進状態にし、少し下がったところにある右カーブのインへマシンを走らせる。



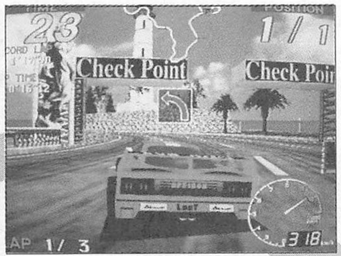
この右カーブの出口が見えない。その先が下がっているせいだからだが、ここはいっぱいに切り込んでも問題はない。注意するのは切り込むタイミング。早すぎればインの壁にぶつかるし、遅ければふくらむからだ。慣れてきたらその切る量を少なくしていき、スピードを上げるぞ。



インを突くことよりも、アウトへふくらむことが優先！

さてこのコースの要（かなめ）のポイントへ。

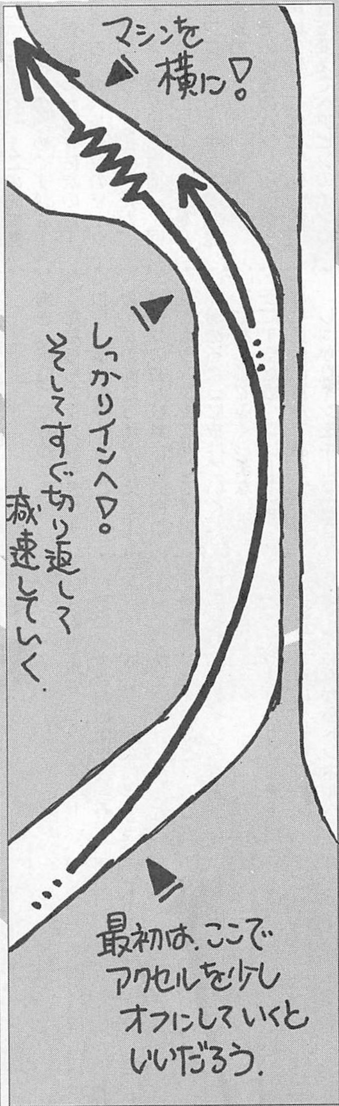
下がったところの左カーブ、その先の左カーブ、そしてきつく長い右カーブの3つを一



ヘタに減速すると滑り出してインへは入れない！

つの流れでクリアする！

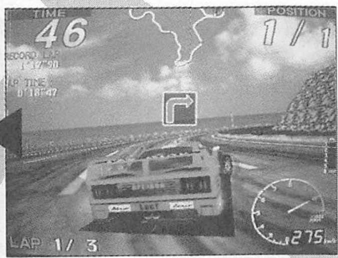
重要になるのは、2つ目の左カーブの入り方。ここをできるだけ外から入り、次の右

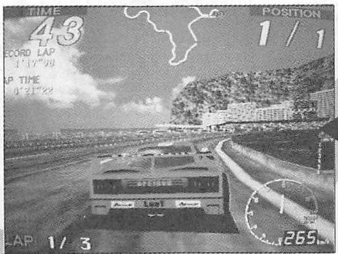


カーブ手前で減速をする。

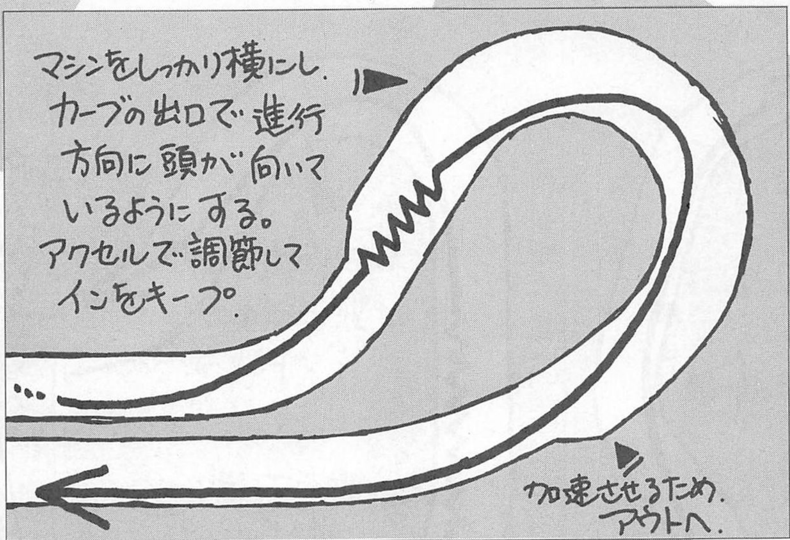
その入り方が甘い（インを突けない！）とふくらみすぎて、右カーブのインに入り込みすぎて減速どころではなくなってしまう。ここを成功させるためには、1つ目の左カーブであまりインを突かずに早めアウトにふくらめるラインを取ること。

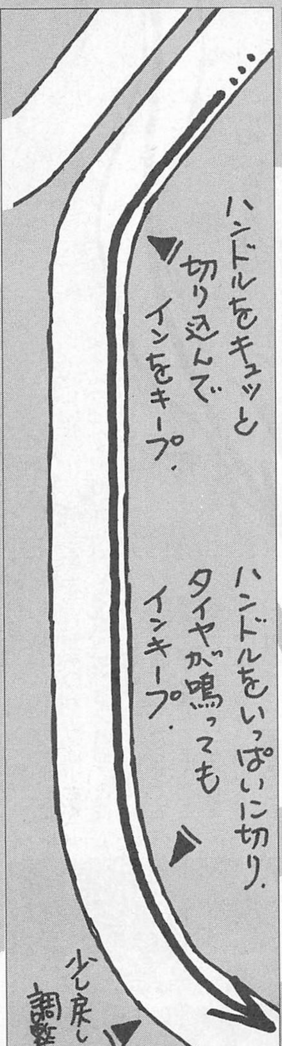
減速して弧を調節してもい





切り返してから減速をする。思いきって減速するほうがふくらむ心配はない。最初はね！





いが、滑るのが問題になる。

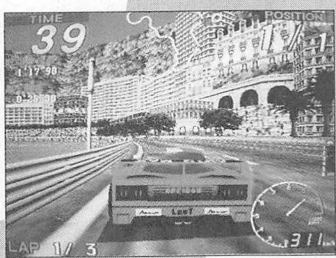
2つの左カーブをクリアし、ハンドルを切り返してからアクセルオフのブレーキでドリフト走行へ。アクセルを調整



しっかりインをキープし、加速させながらアウトへ。

し、インをキープしていく。

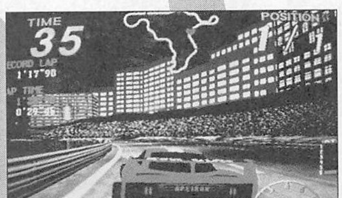
ふくらみすぎるのを嫌い、マシンをインに向けすぎても



イン＝イン＝インで抜ける。1つ目は楽勝だね。

いいだろう。

軽い左カーブが2つ。1つ目は軽く、2つ目は、いっぱいに切ってインへ。タイヤが



2つ目の左カーブは、いっぱいに切って曲がる。調整が難しい。

鳴ってもインキープ！

2つ目の軽い左カーブをインのまま抜けたら一番左側を走りつつストレートを走る。

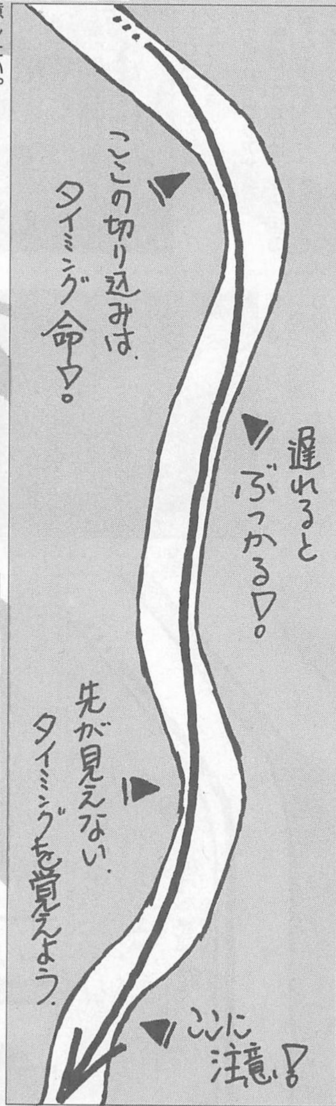
進むと次は右カーブへ。

ここから先は山岳地帯だ。

その右カーブだが、アウトから一気にインへ。しっかりインを突いて曲がる。もしこれができないと…ふくらんでしまい、次の軽い左カーブのインの壁にぶち当たるので注

アウトから一気に！少しでも遅れると…ぶつかるぞ！



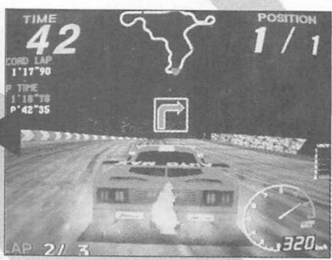


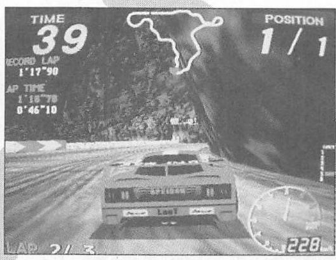
意したい。
坂道を道なり、インをキープしながら駆け上がっていく。駆け上がった先に右カーブがある。このカーブをしっかりインを突いて曲がる。少しアウト寄りから入るといい。でないとふくらんだアウト側



先の具合いがわかりにくいが、見えるインが目標だ！

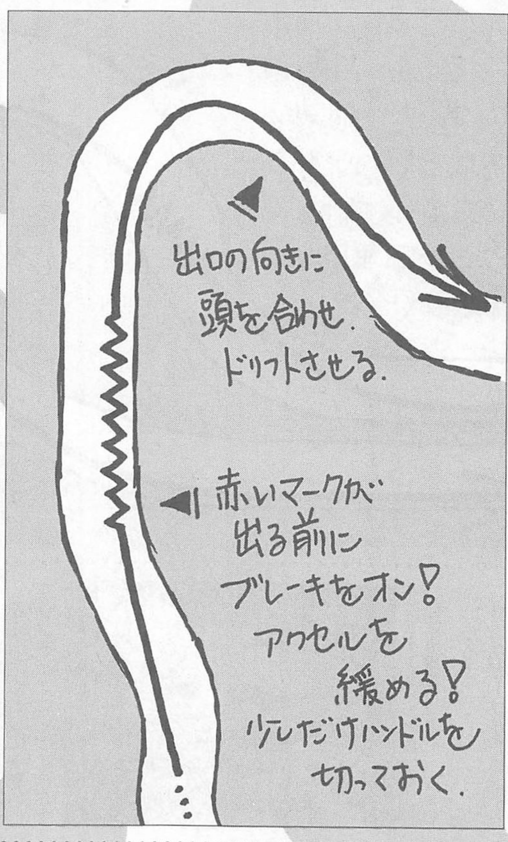
の壁にぶつかるぞ！
無事ぶつからずに登りきったら、道路が水平になる前に減速を開始！えっ?何のためにって?そりゃ～この先にあるヘアピンのためですがな！
登りきったときに次のカーブ、右へのヘアピンのマーク（赤のヤツ）が出るのだが、そのマークが出る直前、（1回目の点滅）にはアクセルをハーフに、ブレーキオンで減速を始める。
そのときのハンドルの切り角は少し。これでマシンの向きを変えてヘアピンのインの



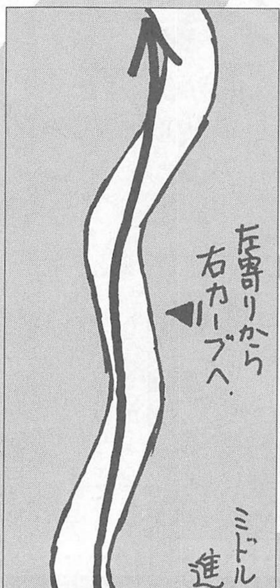


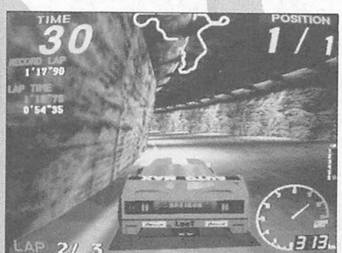
右カーブのマークが出る前から減速を始める。ハンドルを少し切って向きを変える。

向き（出口）に合わせる。
だんだんマシンの向きが変わり、横になりそうなころ、カーブの向こう側が見える！
インの曲がり具合いに合わせてカウンターをあててインを滑めるように抜けていく。
なおここでふくらまないようにするため、ブレーキはかなり長目に踏んでおく。
しっかりインをキープできたらその先の左カーブへ！ヘアピンをきれいに抜けれるスピードは250㎞／h弱ぐらいでOK。
横滑りが止まったところで次の左カーブのインへ直進していく。
ここからはガンガン加速！コースなりに、そしてインをキープしながらトンネルへ向かう。
トンネルの入口のカーブは左。だがそのカーブは小さく、すぐ右へ切り換えれることを忘れないこと。
トンネルに入ったらすぐ右へ切り、少し進んで左へ。この左のきっちりインを走りミドルまでふくらみ、出口へ。
いっぱい切って曲がるときは、その進入で少しインを空けておこう。調節できる人はきっちりやりたいところ。
トンネルから出たら、あまりラインを右へ移さない。その理由は、次の右カーブを抜けた先の左カーブが近いため。
イン寄りから進入すると、ふくらんだ先が芝生になるからだ。またそれが少し良くなったとしても、切り返すときに既に次の左カーブのインにいるため、理想のラインからさらにはずれることになる。





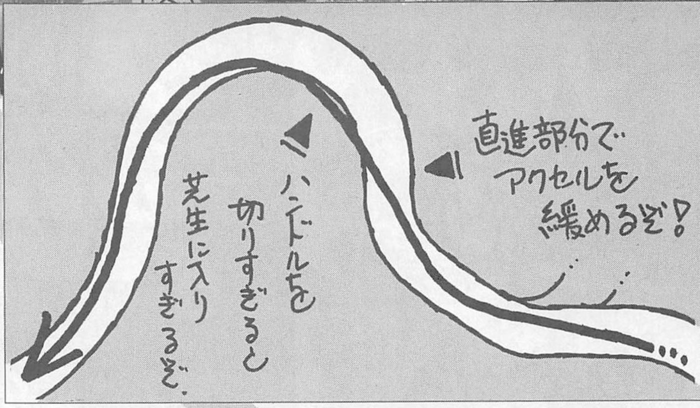




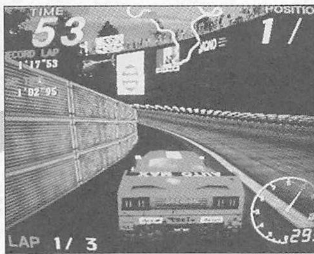
カーブの具合いを覚える。カーブのインからインへと走る。



少しアウト寄りから入る。そうすれば次の左カーブが楽になる。



早めに、そしてアウト寄りから進入することで理想ラインをトレースしていく。その辺のイメージは、図で把握するといいだろう。そしてコースはサーキットへ！



減速（アクセルオフ）を直進状態でするのがベスト。

サーキットコースに戻り、先の見えない右カーブへ。ここをアウト寄りから入り、早めに次の左カーブの調整をできるようにする。

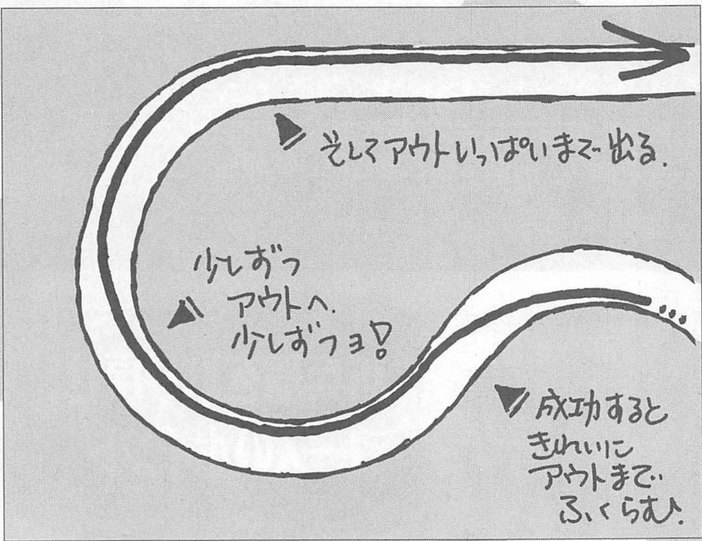
ここでの調整は、右カーブを抜けたとき、少しでも直進をして、そこで安定した減速（アクセルオフ）をし、そして芝生に入れるからだ。

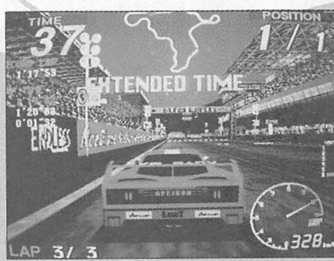


インから少しずつアウトへ。この調節もまた難しい。

直進状態で芝生へ！これならマシンが滑り出すことはない。そしてアウトへ。

いっぱいまでふくらんだ先は最後のバンクカーブ。そこからバンクカーブへ進入だ！





2周目以降のメインスタンド前は、スピードがのびるのびる！

バンクカーブをインから進入し、しばらくインを走ったあと、少しずつアウトへふくらんでいく。

少しではあるが、このほうが加速するのだ！少しずつアウトへ出て、カーブが終わるころ、一番左へ。そして2周目へ。

2周目以降は、ここから350km/hまで加速するぞ！



最後は新兵器を取り戻そう!

ROCKMAN 2 THE POWER FIGHTERS

さて、いよいよ今回、残った最後のコース「新兵器を取り戻せ!」コースを攻略したいと思う。また、前回に引き続き隠し情報もアリ。

担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡

新兵器を取り戻せ! コースのポイント

さて、ではいつものごとく、このコースの全体的なポイントから行ってみたいと思う。

このコースで強そうなボスといえば、まず、ブーメランを飛ばしてくる攻撃がとても嫌な、クイックマンが第一に厄介だ。

クイックマンの攻撃は、ブーメランで、ショットを撃てば破壊することは可能なのだが、一度に2発出してきたりするうえに、自キャラをホーミングして飛んでくるので、非常に破壊しづらい。

しかも、このブーメラン攻撃は、放っておくとブーメランが画面に長い時間残っていて、クイックマンのそのほかの攻撃（体当たりなど）と混合で攻撃され、非常に具合が悪い。

これらのため、やはりここは、クイックマンを最初に撃破して、そのあと順番に、弱点のボス順に倒していくのが妥当と思われるぞ。

クイックマン以外のボスは、弱点武器で攻撃していくことを前提にして順番を決めていけばいいだろう。



クイックブーメランがキツイのだ。

新兵器を取り戻せ! コースのボス達の弱点

ではでは、ここで、このコースのボス達の弱点について説明していこう。

まずはいつものように、この表を見てもらいたい。

ボス	もらえる武器	弱点となる武器
ガッツマン	スーパーアーム	ナパームボム
ファラオマン	ファラオウェーブ	クイックブーメラン
エアーマン	エアーシューター	スーパーアーム
クイックマン	クイックブーメラン	エアーシューター
ジェミニマン	ジェミニレーザー	ファラオウェーブ
ナパームマン	ナパームボム	ジェミニレーザー
メカドラゴン	———	クイックブーメラン
ワイリーマシーン	———	スーパーアーム
ワイリー	———	エアーシューター

この表をよく見て、クイックマンスタートでの、ボスを倒していく順番を暗記していこう。

それで、クイックマンスタートにして行った場合、注意したいボスは、ジェミニマンだ。

ジェミニマンは、ザコを出してくると、かなり嫌なヤツになるので、ちゃんとボスをハメられるように、弱点を手に入れた順番どおりにボスを倒していくように、順番を覚えていくこと。

そうすると、次のような順番になる。

❶・クイックマン ⇦
❷・ファラオマン ⇦
❸・ジェミニマン ⇦
❹・ナパームマン ⇦
❺・ガッツマン ⇦
❻・エアーマン

この順番で、ボスを倒していくのがこのコースの一番ベストと思われる倒しかただ。

この順番で倒していく場合に、まず最初に注意してもらいたいことを言っておこう。

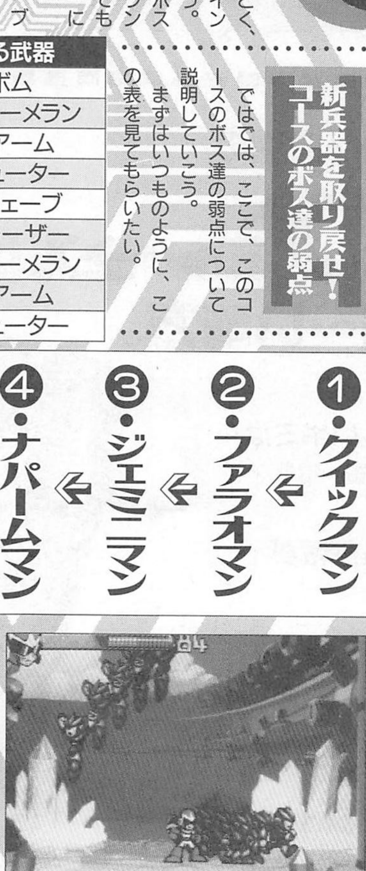
基本的には、倒したボスから順番に、弱点の武器で攻撃していくのが基本なのだが、そのうちのファラオマンとナパームマンの2人は、弱点となる武器よりも有効な攻撃があるので、それらのボスには、それぞれの有効な攻撃手段を取るのが良い。

細かいことは、このあとの対ボス攻略のほうを見てもらおう。

また、ジェミニマンや、ナパームマンなどのボスについては、そのボスの基本的な攻撃パターンを覚えておかないと、攻略するのが難しい。

基本的なボスの行動パターンなどは、事前に各自で把握しておくことをオススメするぞ。

それでは、最初のボス、クイックマンから順番に見ていくとしよう。



ジェミニマンなどは、基本の動きを覚えよう。

各ボスキャラ攻略

さて、最初はクイックマンだ。クイックマンは最初でも、なめてかかると、ブーメランなどをたくさん撃ってきて嫌なので、気を引き締めてかか

突き進め！不屈の闘志をたぎらせろ！
激突！攻略コンビネーション!!

るようにしよう。

また、前にも言ったが、ボスキャラを選択するときに、ボタンを連打していると、選びたくないボスになってしまう失敗が多いので気を付けよう。

慣れてきた頃に犯しやすい、初歩的なミス。

このミスをすると、せっかくの計画が台無しになってしまうので注意しようね。

さらに、基本的なことでは、ボスキャラから奪った武器をチェンジできる順番は、有効度が高いと思われる武器順になっていることを覚えておこう。

具体的には、このコースでは、ガッツマンのパワーストーン、ファラオマンのファラオウェーブ、エアーマンのエアーシューター、というような順番で並ぶのだ。手に入れた順番ではないぞ。



アイテムのチェンジ順は、ボスの並んでいる順だ。

VS クイックマン

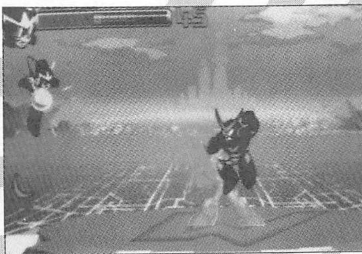
初めは、いつものようにアイテムが何もないので、ため撃ちオンリーで戦うぞ。クイックマンは、普段はただジャンプしているだけなので、このときに出来るだけため撃ちを当てていく。なるべく離れて戦うのが良い。

ジャンプしてこちらに近づいてきたときは、なるべく引きつけてから三角飛びで逃げる。引きつけていかないと、ヤツが途中で方向転換してきて、振り向きざまに一発もらう場合があるぞ。

また、ブーメランを飛ばしてきた場合には、チャージショットで破壊するか、引きつけてジャンプなどで逃げるようにしよう。

このブーメランは自機を誘導してくるから、ちゃんと引きつけてから逃げないとくらうぞ。

ブーメラン攻撃にさえ気を付ければ、あとは問題なく倒せるので、溜め撃ちで一気にトドメを刺せるように心がけよう。



ブーメランは引きつけて避けるか、ため撃ちで破壊。

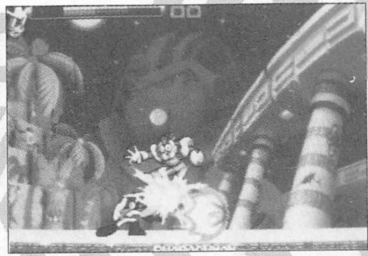
VS ファラオマン

初めは少々くらってもOK。豪気にいこう。

ファラオマンの弱点は、クイックマンから手に入れたクイックブーメランなのだが、この武器は使いにくいので、あえて必殺技を使って、ボスを倒していくようにしよう。

始まったら、いきなりブルースストライクで転ばせる。

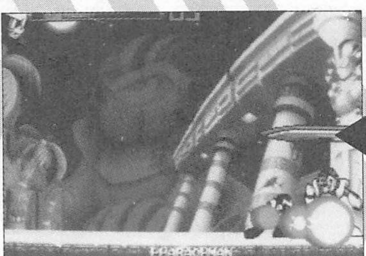
なんとかして一回転ばせたら、あとは、ファラオマンを画面端に追い込んで、起き上がりをブルースストライクでハメてしまおう。



始まったら転ばせて…、



ヤツがワープしている間に溜めておいて…、



出てきたところに、またブルースストライクだ。

ファラオマンの場合、ヤツは必ず、起きあがるときに一回姿を消す性質を持っているので、ここにスキが生じるのである。

普通のボスにやった場合には、ブルースストライクの溜めが間に合わないのだが、このファラオマンの場合は、この姿を消すスキのおかげで、余裕を持って溜め時間を作ることが出来るのだ。

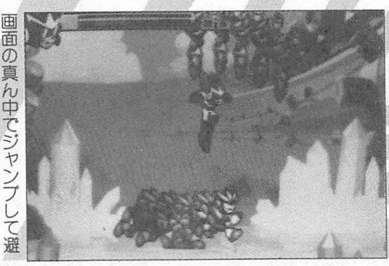
なので、あとは同じように、ファラオマンの起き上がりをブルースストライクでハメるだけでOK。

ヤツがワープして出てくるところに、ちょっと早めにブルースストライクを重ねておくのがポイントだ。

VS ジェミニマン

次は双子のジェミニマン。こいつらの2対1での攻撃は、慣れていないとちょっとキビシイぞ。

ジェミニマンの攻撃は、初めのモードは、2人で画面の周りを大ジャンプ～走ってきて体当たりの攻撃を、2人で繰り返してくるのだ。



画面の真ん中でジャンプして避ける。

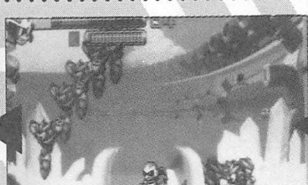
この攻撃は、常に一定のリズムで反時計回りに回っているだけなので、画面の真ん中で構えて、ジェミニマンの体当たりのみを、ジャンプでタイミング良くかわす練習をすれば問題ないハズだ。

あとは、武器を、ヤツの弱点のファラオウェーブに変えて、ジェミニマンの体当たりを避けたあとに、タイミング良くファラオウェーブを当ててやるだけだ。

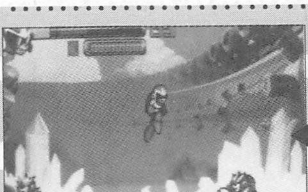
ただし、ジェミニマンは、こちらが攻撃を仕掛けると、地面にいるほうのヤツが、振り向きざまに弾を1発撃ってくるので注意しよう。



奴らの体当たりをジャンプでかわしたら…、



着地と同時にファラオウェーブ。



そして、右のヤツの振り向き弾を、小ジャンプだ。

この弾は、小ジャンプで避けるのだが、ファラオウェーブを撃ったら、すぐに弾を予測して小ジャンプしておくようにするといいタイミングだぞ。

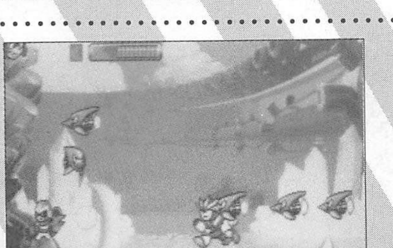
あとはこのタイミングを身につけて、繰り返していれば、このモードは終わり。

モードが変わったら、今度は1人になって攻撃してくる。

このときの攻撃は、ヤツの反射レーザー。これに気を付けながら、アイテムのファラオウェーブを当ててやろう。

このモードになってしまえば、もうほとんど勝ったも同然なのだが、たまーに、ヤツがザコを出してくることがあるので注意。

このザコは、一度に6匹出てきてうざったいので、出てきたら、ファラオウェーブでやっつけよう。ファラオウェーブなら、一撃で倒せる上、攻撃範囲も広いので有効だ。

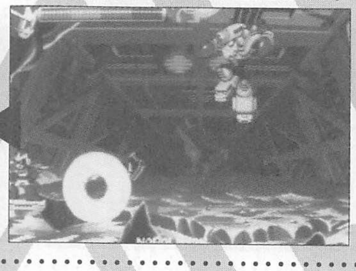


ザコが出たら、ファラオウェーブで一掃だ。

VS ナパームマン

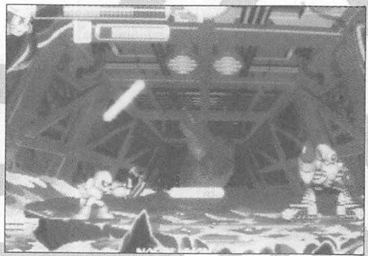
さて、コイツの、弱点はジェミニレーザーなのだが、ジェミニレーザーは当てるのが難しく、しかも時間がかかるので、最初のモードは普通の

チャージショットを使って倒していくようにする。
　チャージショットを当てていく場合、ヤツとの距離には十分注意したい。常にヤツと離れて戦うようにしないと、ヤツがナパームボムを出してきた場合に、避けるスペースがなくなるからだ。
　逆に、画面の端対端に離れて戦えば、ナパームボムを撃たれても、ヤツのナパームが端まで届くことはないので安心して戦える。


画面端対端なら、ナパームボムは届かない。


ミサイルは小ジャンプでかわそう。

ヤツのミサイル攻撃は、すべて小ジャンプで避けるようにしたい。リズミカルに跳ぼう。
　ヤツが近づいてきたら、こちらは三角飛びで逃げるか、もしくはチャージショットを当てて吹っ飛ばして、ヤツとの間合いを取り直すようにする。ヤツは基本的にチャージショット（最大）2発ごとに1回吹っ飛ぶので、それを頭に入れながら戦うといいぞ。
　ヤツのモードが変わったら、アイテムをジェミニレーザーに変えていこう。
　レーザーは、出すと反射していくので、画面から消えるまでに時間がかかる。レーザーは画面内に2発までしか出せないから、レーザーを撃つタイミングを考えて、1発1発感覚を空けて撃っていくようにしよう。
　ボスはレーザー2発で1回転ぶので、それを覚えておき、近づいてきたら転ばせるように戦う。
　このモードでは、ボスはレーザー6発当てれば死ぬから、落ちついてゆっくり、狙ってレーザーを当てていくようにしたい。


レーザーは間隔を置いて出すようにしよう。

VS ガッツマン

　このボスは、弱点である武器、ナパームボムを使っていけば、案外楽勝だ。
　まず、始まる前からナパームボムをスタンバッておき、始まったらすぐに、ガッツマンにナパームを1発だけ、お見舞いしてやる。
　するとガッツマンは転ぶので、今度はガッツマンの起き上がりに、近づいていって、起き上がりに、ナパームを2発、連続で撃って重ねておく。
　こうすると、起きあがるところにちょうどナパームが爆発して、再び転ぶ。
　あとはこの作業を繰り返せば、このボスは倒すことが出来るぞ。



転ばしたら、ナパームを2発置いておく。



爆風でヤツは転ぶ。この繰り返し。

　ただし、たまにヤツが、起き上がりにガードポーズを取って来て、上から岩が出てきてしまう場合がある。
　このときは、ナパームによって破壊された岩の破片が飛んでくるので要注意。これだけ注意していれば、このボスは楽勝。最悪ナパームボムが無くなっても、チャージショット1〜2発でトドメを刺せるはずだ。

VS エアーマン

　エアーマンの攻略にも、アイテムを使っていく方法が有効。コイツの弱点は、さきほど入手したスーパーアームだぞ。
　面が始まる前からスーパーアームをスタンバッておいて、始まったらすぐにスーパーアームを当てて転ばせてやろう。
　でもって、一回転ばせたら、あとはいつものように、ヤツの起き上がりをアイテム攻撃で攻めるのだが、このとき2つのことに注意したい。
　1つは、ヤツが起き上がりにガード姿勢を取ることがあるということ。
　もう一つは、ヤツが起きあがって、竜巻を出して攻撃してくる場合があること。
　この2つの攻撃は、どちらもこちらのスーパーアームを防ぐ効果があるので、ガードされてもいいように、起き上がりに少しタイミングを遅らせて、スーパーアームを重ねるようにして攻撃していくと良い。
　また、竜巻が来た場合には、スーパーアームを無駄遣いしないで撃たないようにして、竜巻をすべてかわしてから撃ち込むようにしよう。
　さらに、ヤツが竜巻を出してくる場合、ヤツが自機を吸い寄せてくるので、ヤツの起き上がりにヤツの近くにいるのはヤバい。


竜巻が来たら、撃たずに避けに徹する。


ちょっと離れて、ジャンプからスーパーアームを当てよう。

なので、竜巻対策として、ヤツの起き上がりには、ヤツとちょっと離れた場所から、ヤツの起きあがってくるところに、小ジャンプからスーパーアームを当てていくようにすると良い。
　なるべくガードされないように、タイミングを図りながらちゃんとスーパーアームを当てていけば、アイテム攻撃だけで、ヤツにトドメを刺すことが出来るはずだ。がんばろう。

VS メカドラゴン

　このメカドラゴン、まともに戦うと、攻撃が当たりにくい上に、攻撃がきつく、ザコも非常に手強いので、相当に苦戦する相手だと思う。
　しかし、あるアイテムを使って攻略すれば、非常に楽に倒すことが出来る。
　メカドラゴンの弱点となるアイテムは、一応クイックブーメランなのだが、このアイテムは、メカドラゴン当てにくいことこのうえない。
　しかも、1発当てたところでメカドラゴン転んでくれないので、連続で2発当てるとなると、かなりキツイのだ。
　そこで登場するのが、アイテムのナパームボムだ。このアイテムでこのメカドラゴンを攻略するぞ。
　まず、基本的にヤツは、頭の部分に攻撃してやらないといけない。なので、必然的にジャンプ攻撃で攻撃してやらないといけない。
　このとき、ここまでの戦いで入手している〝スーパージャンプ〟のアイテムを使ったジャンプで攻撃していく。スーパージャンプのやり方は、レバーを上に入れながらジャンプすればよい。
　そして、メカドラゴンの頭にめがけて、ナパームボムを2連射しよう。上手く当たって爆発すれば、転んでくれるハズだ。

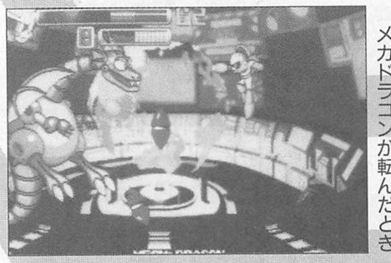

頭を狙ってスーパージャンプ！


頭にナパームボムを2連射！この繰り返しだ。

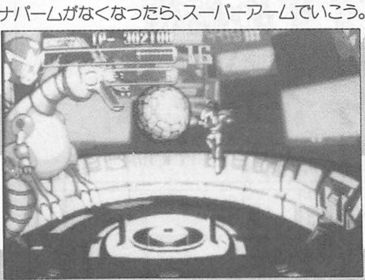
　あとは、これと同じ要領で、起きあがってくるところに、スーパージャンプからナパームボム2連射を繰り返す。注

突き進め!不屈の闘志をたぎらせろ!
激突!攻略コンビネーション!!

意するのは、ジャンプするタイミング。ナパームボムは外してしまうと痛いので、確実に当てていくようにしたい。メカドラゴンが転んだとき


外すと痛いので、よーく狙っていこう。

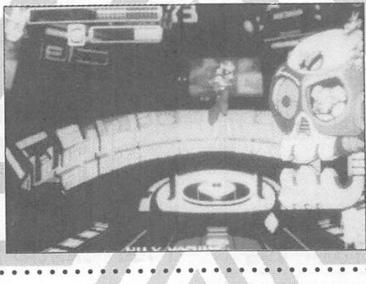
に、アイテム回復のアイテムが出たら、絶対に取りに行くように。なぜなら、メカドラゴンを倒すには、ナパームボムが、アイテムゲージ1個分+αぐらい必要だからである。
　アイテム回復さえ取れれば、あとはこれの繰り返しで倒すことが出来る。
　もしもアイテム回復が出なくて、ナパームボムが切れてしまったときには、しょうがないので、今度はアイテムのスーパーアームを使って、トドメを刺すようにしよう。
　このときの要領は、ナパームとほぼ同じだが、スーパーアームなら、普通のジャンプで撃ってもヤツの頭に届く分、

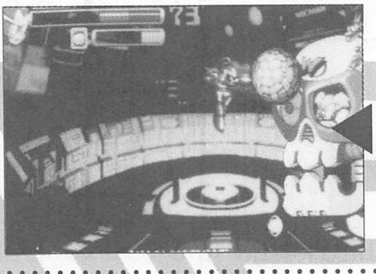

ナパームがなくなったら、スーパーアームでいこう。

当てやすいかと思う。
　運が悪くても、これでヤツを倒すことが出来るはず。コイツを倒してしまえば、あとはもう楽勝だぞ。

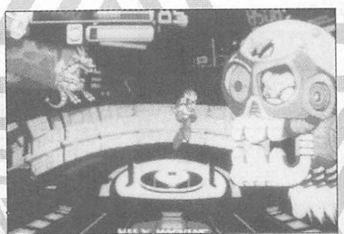
VS ワイリーマシーン

　さあ、3度登場のワイリーマシーン。
　だが、ワイリーマシーンは実は、ただのザコキャラ。アイテム使ってサクッと倒そう。
　まず、始まったら、すぐにジャンプして、ヤツの目玉にアイテムのスーパーアームを当ててやる。
　ワイリーマシーンを一回転ばしたら、あとは復活してく


転ばしたら、起き上がりにタイミング良くジャンプして…


スーパーアーム。これでまた転ばせる。

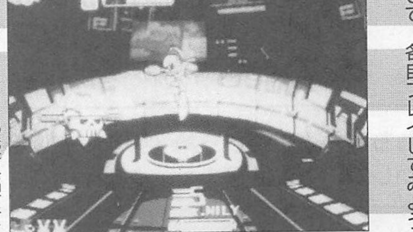
るところに、タイミング良くジャンプしてスーパーアームを当ててやるだけだ。
　これを繰り返しているだけで、オダブツ。まったく簡単なのであった。
　でも、一つ注意することがある。それは、ザコの存在だ。ザコは、画面の左右の端から落ちてきて、自機に徐々に迫ってくる。放っておくと体当たりをくらうぞ。
　なので、ザコが迫ってきたら、ちょっと振り向いて、スーパーアームで倒そう。ザコは1発で死ぬから、ボスのほうが逃げないように、ボスがダウンしているスキを見て、


ボスがダウンしているスキにザコを片づける。

ザコを始末するようにしたい。
　これだけ出来れば、このボスは楽勝。ノーダメージは当たり前である。

VS ワイリー

　さあ、ついにワイリーとの決戦。ここはまたいつものように時間内にトドメを刺さないと、真のエンディングは見られないぞ。
　コイツの弱点は、エアーシューター。なので、コイツにはこのエアーシューターで攻撃するのだが、出現を良く見て、確実に当てていかないと逃がしてしまうぞ。
　すばやく反応して、ミスすることなく当てていけばいいのだが、意外に難しく、ミスってしまうこともあるだろう。
　ここでは、ミスが許されるのは1回だけ。1度は外してもOKだが、2度外したらもうダメだ。
　しかも、1回外した場合には、そのあと相当反応良く当てていかないと、時間内に間に合わないぞ。
　ここだけは、自分の反射神経を高めていくしかない。がんばってね。
　こいつを倒せば、めでたく全コースクリアだ。今度はノーダメージクリアなどを目指して、各自プレイしてみよう。


すばやく、そして確実に当てていこう。

隠し情報 その2

●隠しスタッフロール

　1コインクリアで、なおかつワイリーカプセルを倒した場合に、隠しスタッフロールが出る。
　また、普通にクリアした場合でも、32分の1の確率で、この隠しスタッフロールが出てくる。
・これはもう、クリアしたみんなは知っていると思うけど、まだ見てない人のために、ここでちょこっとだけその隠しエンディングを紹介しよう。
　このエンディングで見ることができる、謎のロボットのシルエットは、カッコイイぞ。ロボットの正体が知りたい!!


謎のロボットシルエットだ。

●隠し音楽

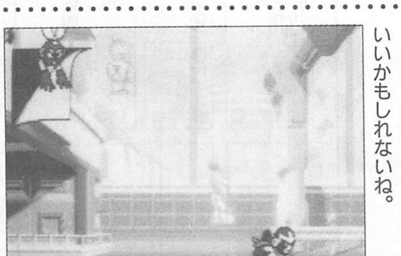
　エレキマンのステージで、16分の1の確率で、通常の音楽がファミコン音源の音楽になる。
　ううっ、これはなかなか気が付かないかも。ヨーク耳を凝らしてBGMを聞けば、ファミコン版の音楽が流れていることがあったのだ!



写真では分からないが、ファミコン音源だ。

●カットマンの隠し攻撃

　カットマンの「かくれんぼ」攻撃で、通常はハサミを投げて攻撃してくるのだが、64分の2の確率で、「豪鬼人形」「斬空波動」「モビちゃん」「カボチャ」「ヤシチ」の隠しキャラクターを投げてくる。
・これも滅多に見ることの出来ない攻撃。普段は速攻でやっつけちゃうカットマンも、たまには暴れさせてあげるといいかもしれないね。


これが隠しキャラ。キミは見たか?

マニアにうれしい・初心者にやさしいARCADE SHOP

新作情報

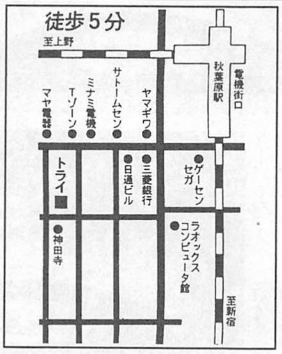
CPⅢ
ウォーザード
ストリートファイターⅢ

CPⅡ
X-MEN vs ストリートファイター
(ソフト)
ストリートファイターEX
予約受付中

今月のおすすめ基板

ナムコクラシックVol.1
バーチャファイター2
ラストブロンクス

基板の買い取りもやってます。売りたい基板がありましたら、電話かFAXでご連絡ください。



株式会社
トライ

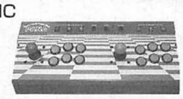
〒100 東京都千代田区外神田3-10-5
イサミヤ第3ビル2階

TEL.03-5295-0667
FAX.03-5295-1958
営業時間：AM10:00～PM8:00
(日曜・祭日はPM6:00まで)

コントロールBOX

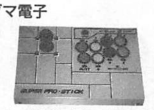
シグマ電子

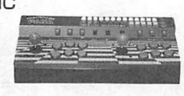
AV-5000 ￥26,000

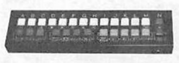
KIC

バナカスタムロング ￥34,000

ハッピー商会

SUPER VEGA21 ￥特価

シグマ電子

Σ-8000TB ￥15,800

KIC

バナツインロング ￥38,000

麻雀パネル

どのコントロールBOXにも取付可。￥7,000

コントロールBOXとゲーム基板をいっしょにお買いあげの方には、値引きいたします。

10月下旬…

X-MEN vs ストリートファイター ゲーム大会開催決定

詳しくは店内の告知ボードで

ときめきプライズコレクション新入荷情報

ときめきフリーカップ
ときめきピンズ
ときめきボックスティッシュ
ときめきウォールクロック
ときめき写真ホルダー

冬眠Ver．キーホルダー・プレート2ビッグバッチ2などなど、プライズコレクション第5弾は11月入荷予定。期待して待つべし。

もちろん第1弾から第3弾まで在庫あります。ちょこちょこ出しているので取り逃がしている人は要チェックだ！

バーチャファイター3

バリバリ稼働中
新作ゲームも続々入荷！

レゲーフロア情報

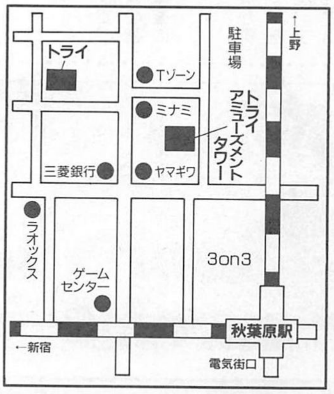
ガントレット筐体入荷！
ジービー近日入荷予定！
(もちろん純正筐体です)

入荷決定！ときメモ非売品CDプライズ機
ときめきメモリアル ディスクコレクション

昔やったあのゲーム、ここで会えます。

トライアミューズメントタワー

東京都千代田区外神田4－3－10
TEL．03－5295－2345



COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 ☎03-3370-2720

〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28 ■資料請求は、お気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	全日制（月〜金曜日）AM10:00〜PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
	2年コース	全日制（月〜金曜日）AM10:00〜PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
	3年コース	全日制（月〜金曜日）AM10:00〜PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	全日制（月〜金曜日）AM10:00〜PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。（1、2、3年コース）

ゲームアーティスト養成講座

全日制	全日制（月〜金曜日）AM10:00〜PM4:00	ゲームコンピューターグラフィック、ゲームキャラクターデザイナー、アニメーションアーティスト志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。（1、2、3年コース）

サウンドクリエイター養成講座

全日制	全日制（月〜金曜日）AM10:00〜PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。（1、2年コース）	単科	月・木曜日 PM1:00〜4:00 PM6:30〜9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

CD-ROMマルチメディア映像クリエイター養成講座

全日制	全日制（月〜金曜日）AM10:00〜PM4:00	マッキントッシュを使用しながら、将来マルチメディア業界を先導しようという志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。

3D＆モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	全日制（月〜金曜日）AM10:00〜PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強するゲームグラフィッカー養成講座です。（2、3年コース）

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	全日制（月〜金曜日）AM10:00〜PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。（2、3年コース）

※単科コースについては土曜日週一回コースも設定されています。
単科コースの期間設定は基本的に6ヶ月ですが初心者と経験者の違いによって、期間設定を変えてあります。
詳しいことは、パンフレット請求の上、お確かめ下さい。

通信講座募集中

ゲームデザイナー養成講座

■BASICゲームプログラミングコース
■C言語ゲームプログラミングコース
■アセンブラゲームプログラミングコース
■ゲームデザイナーコース

サウンドクリエイター養成講座

■サウンドコンポーザーコース

大阪ゲームデザイナー学院

■ゲームデザイナー養成講座
■ゲームアーティスト養成講座
■ゲーム企画・シナリオライター養成講座
（各科全日1年・2年制）

只今、入学願書受付中！
☎06-882-4980

おめでとう！



サウンドクリエイター養成講座
1年コース1期生
坂根　尚樹くん

1年間頑張って勉強してきた結果、サウンドコンポーザとしてゲーム会社に就職できました。1年間はあっという間ですが、授業の内容は大変密度が濃く、真剣に取り組めば誰でも必ず実力がつきますし、就職もできると思います。

★上京希望者には、年間26〜32万円で下宿先紹介できます。



1997年4月生学校見学会実施中！



ゲームデザイナー養成講座（全日2年制）
第1期生
飯田　周太郎くん

この度、コナミ株式会社に採用していただきました。自分の制作した作品で合格できて、とても嬉しく思います。私は、高校まで一度もプログラミングの勉強をしたことがなく、この学校に入学してから初めて勉強しました。1人1台の環境で、朝から晩までコンピュータに触って勉強できるので、早いペースで技術が修得できます。やはり一番大切なのは「自分で頑張る」という姿勢です。そうすれば即戦力として通用する実力が身に付き、必ず就職できると思います。



ゲームデザイナー養成講座（全日2年制）
第1期生
菊池　宏くん

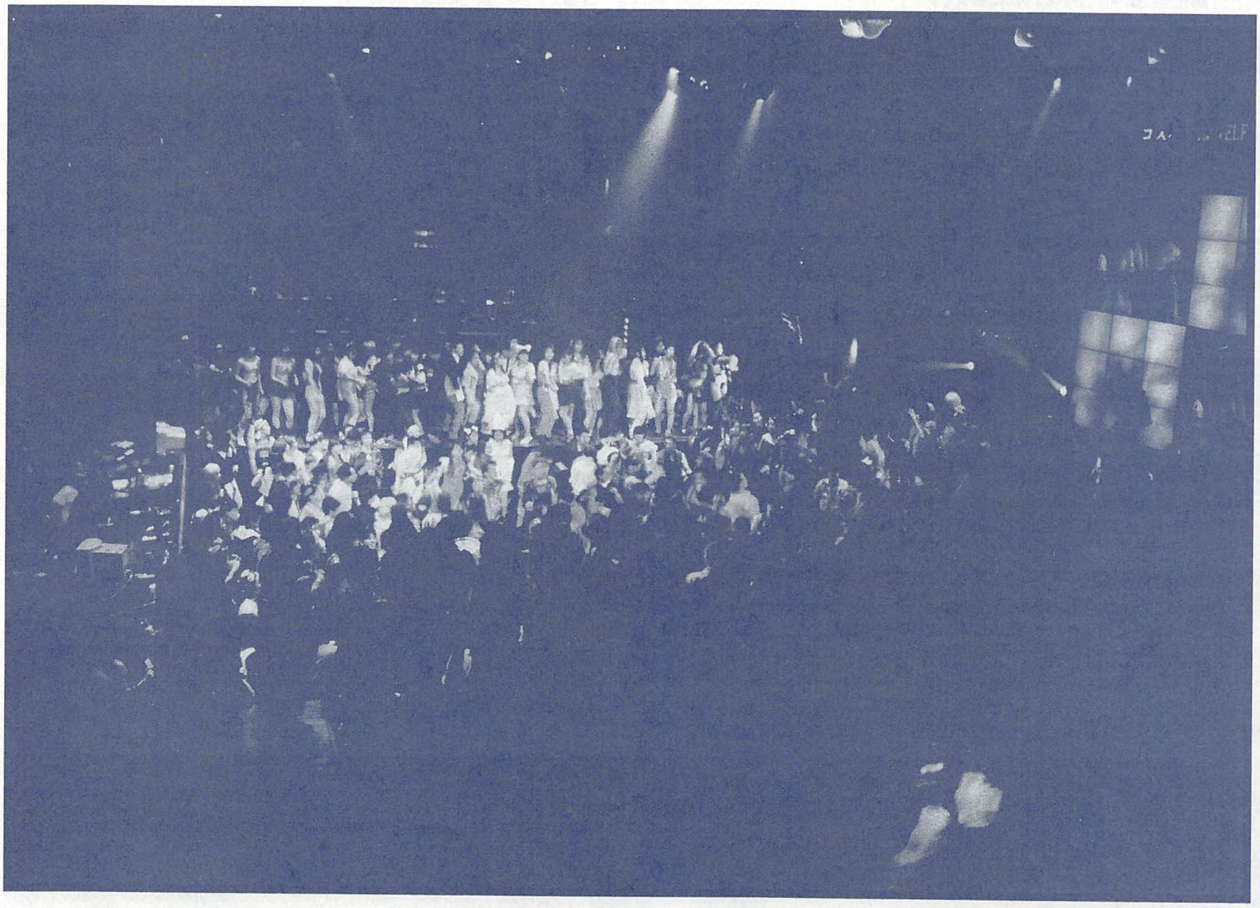
以前より、ゲーム業界で活躍したいと考えていた私は、この学校のゲームデザイナー養成講座全日制2年コースに入学しました。新聞奨学生だったので仕事との両立が大変でしたが、努力の甲斐があって、初めは何も知らなかった私もゲームソフト会社にプログラマーとして入社することが出来ました。この学校では非常に高いレベルまで教えてくれるので、やる気と目的さえあれば、ゲーム会社への就職は必ずできると思います。皆さんも、頑張って私の後についてきてください。

<姉妹校>'97年4月開講!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6
TEL.06-882-4980(代)
※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中！

ヴェルファーレIII



前売券は

チケットぴあ（☎03-5237-9999）
ゲーマーズ（池袋☎03-3985-3232）
コスパショップ（渋谷☎03-3770-3383）

にて好評発売中

お問い合わせ 株式会社ブロッコリー、コスパ実行委員会
☎03-5387-6781 （月～金 10：00～17：00）

11月4日超開催
コスパ in

2周年そして3度目の
ヴェルファーレ開催決定！！

1996年11月4日（休）12：00~17：00
（開場12：00開演13：00）

会場：六本木ヴェルファーレ　東京都港区六本木7-14-22
参加料金：**前売券／3500円（当日券／4500円）**
内容：オールジャンル曲のコスプレダンスパーティー。
ノンアルコール・フリードリンク制
参加資格：18才以上の男女

イベント：コスプレコンテスト、その他ゲームコーナー等有り。
ゲスト：秋山久美

＊会場の都合によりカメラの持ち込みは禁止とさせて頂きます。

主催：株式会社ブロッコリー
共催：株式会社コスチュームパラダイス
後援：パイオニアＬＤＣ株式会社
株式会社小学館プロダクション
株式会社タイトー
株式会社バンダイ・デジタル・エンタテインメント

ブロッコリーのイベント＆コミックインフォメーション

コミックゲーマーズ3

サークル参加の方のみコスプレOK！

日時：1996年11月3日（祝）
11：00～15：00

内容：ゲーム系の同人誌即売会
会場：池袋サンシャイン
・文化会館2F・Dホール
サークルの募集受付は終了いたしました

10月26日より池袋ゲーマーズにて
カタログ先行発売開始予定

お問い合わせ
コミックゲーマーズ準備会　☎03-3921-3340まで

闘神伝＆闘神伝2

コミックアンソロジー
カバーイラスト／ことぶきつかさ
執筆陣／内村かなめ　山波ゆうま　石井項羽
宮城とおこ　珠梨やすゆき

10月下旬発売予定

お問い合わせ
通信販売御希望の方は、商品の合計金額＋送料（1冊につき300円）の郵便局の定額小為替、宛名カード、御希望商品名を明記した紙を同封の上、
〒178
東京都大泉郵便局私書箱6号　ブロッコリーP係まで
(☎03-5387-6781)

新作アミューズメントソフト展示会

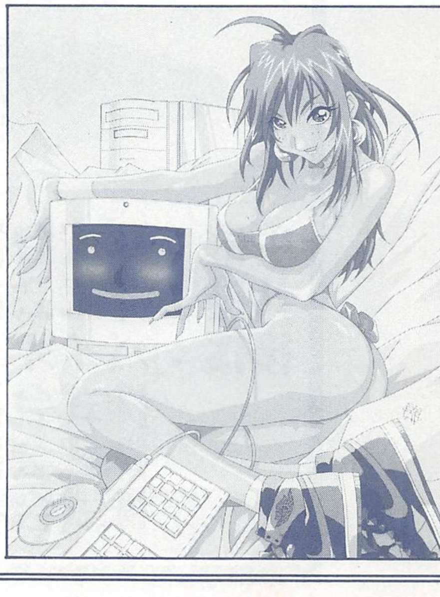
Japan Amusement Computer Software Market
JACOM II
ジャコム

○池袋に50を越えるソフトメーカーが大集合○ゲーメストでもおなじみのメーカーも多数出展○各社ブースでは、ゲスト、イベントなど趣向をこらして多数のソフトをご紹介○初心者も上級者も大満足のすごいソフトが盛りだくさん○普段手に入りにくいものがもらえる！買える！○会場で本物に会えるかも…

会場内コスプレOK！

日　時：1996年11月10日（日）10：00～16：00
会　場：池袋サンシャイン　文化会館4F・Bホール、2F・Dホール
入場料：1000円（当日券のみ）
主　催：株式会社ブロッコリー「JACOM実行委員会」（☎03-5387-6781）
後　援：ソフトバンク株式会社「On Hand事業室」株式会社ソフマップ
協　賛：出展各社
開催内容：アミューズメントソフトの新作発表展示会
記念テレカ、ポスターなどのノベルティグッズを含め即売も有
ゲスト・イベント：ゲームソフト「Fighting Illusion K-1 GRAND PRIX」テーマ曲＆CM曲の秋山久美ステージ、
「闘神伝」、「JACOM II」ポスターのことぶきつかさ氏サイン会、
「卒業～クロスワールド～」四季童子氏サイン会
「あすか120%」超絶メガファイト・トーナメントなど

出展メーカー例（順不同、敬称略）
コンパイル　セガ・エンタープライゼス　ゲームバンク
イメージライブラリー　サイレンス　サン電子
Sadasoft　小学館プロダクション　情報企画　日本アドバンステクノロジー
パイオニアLDC バンダイ・デジタル・エンタテインメント　ファミリーソフト
メディアカイト　カクテルソフト　他20社


画：ことぶきつかさ

●追加情報　10／30(水)～11／4(月)の5日間、新宿スペース107において、劇団シアトリカル・ベース・ワンスモア公演「ALONE　AGAIN」が行われる。出演者は難波圭一、井上和彦、金月真美ら豪華声優陣が勢揃い！料金は全席指定で3500円(前売・両日共)でチケットぴあで絶賛発売中！詳報は次号にて。

この秋じっくり聴いてみたい「ゲームサウンドコレクション」

アーケード、コンシューマを問わず厳選してゲーム音楽CDを発売している「ゲームサウンドコレクション」の新作がMEMレコードからリリースされたので紹介しよう。

まずは、プレイステーション用ソフト『メガチュード2096』(バンプレスト)のサントラ盤だ。

このゲームは、近未来を舞台にした独特の世界観を持ったロボット格闘ゲームとして、大ヒットしている作品。当然このサントラ盤でも、その世界観を構築するBGMを忠実に再現し、実にスピード感にあふれた、爽快感のある仕上がりになっている。ゲームと併せて、ぜひ手に入れておきたいアイテムだ。



オリジナルのほかに、2曲のリアレンジ曲を収録。

お次は、全国のゲームセンターで、麻雀ゲームに興じるオジサマたちをキュートに魅了する5人組——といえばおなじみの『アイドル麻雀　ファイナルロマンスR』(ビデオシステム)のサントラ盤だ。

もちろん各キャラクターの声を務める、声優さんのかわいいボイスも完全収録。さらにボーナストラックとして、未発表のボイスも追加収録されているのだ。

予約特典には、キャラクターデザインを手掛けるすぎやま現象氏の描き下ろしB2ポスターがついてくるぞ。

両作品とも、10月23日(水)の発売予定だ。今すぐ予約を。



あのかわいい女の子たちのボイスを独り占めできるなんて…。

PRESENT

リクエストキャラ大集合！ライムCDドラマ発売

10月25日にOVAが発売されることは以前このコーナーで紹介した。今回は11月27日東芝EMIから発売される「スペシャルドラマ　宝魔ハンターライム」CDのお知らせだ。

中身は11月に放送されたラジオドラマに、ブギがメインのおまけドラマを加えたもの。ちなみに価格は3000円。

登場キャラクターはリクエストの高かったココナ（声：かないみか）と、おまちかねのみづきちゃん（声：白鳥由里を含む、PS版、SS版ゲームと同様の豪華キャスト。

「ゲームからの作品が育ってここまできましたが、最初のライムのイメージを壊さないようにしています。何かご意見があったら聞かせてください(ライム役玉川紗己子)」「ゲームキャラで長く深いつきあいのって少ないので、貴重なキャラです。皆さんが支持してくれるのは嬉しいですね(バース役山口勝平)」と主役のコメントからもその出来のよさがうかがえるぞ。

ここでアスミックより、かないみかサイン入りポスターを3名様、サイン入りブックレットのPS版、SS版のソフトを1名様ずつにプレゼントだ。希望者はハガキにライムについての感想と希望の品を明記してインフォメ「ライム」係までどうぞ（敬称は略しています。文責：圭麒）。



CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW

VIDEO

ビデオシステムからニュープライズアイテムの紹介だ！

人気麻雀ゲーム『ファイナルロマンス』のプライズアイテムが大好評中のビデオシステムから、新製品が発売されたので紹介しよう。

ひとつめは「舞妓ちゃん」シリーズ。舞妓ちゃんとはもちろん京都の舞妓さんのこと。この舞妓さんのアイテムをモチーフに、あぶらとり紙、にほひ袋（いろんな香りが閉じ込めてある）、そしてお香と、プライズアイテムとしてはちょっと一風変わった品揃え。ビデオシステムの本社が京都ということもあってか、すべてのアイテムを京都で生産。その品質とクオリティの高さは折り紙つきだ！

もうひとつは「タレントキーホルダー」。テレビや雑誌で人気活躍中の雛形あきこ、かとうれいこ、細川ふみえ、松田千奈の4人をかわいらしくディフォルメ化したキーホルダーで、各タレント2種類ずつ計8種類が発売。びっくりするのはそのきめ細かさで、髪型から顔の輪郭、胸のライン（ついつい目がいってしまう…）まで本当にリアルに作られているのだ。

さらになんと、ビデオシステムではこの10月からラジオ番組の提供を開始。タイトルは『ビデオシステム・プレゼンツ　CYBER MUSIC NETWORK』というもので、毎週金曜日夜10時からの約1時間、Bay-FMにて絶賛オンエア中だ。

メインパーソナリティには細川ふみえと山田まりやを起用。名前のとおり、インターネットを駆使したラジオ番組で、番組ホームページの開設(聴取者も参加できる)、アイドル系新作CD-ROMの先行紹介など盛りだくさんの構成になっている。早速チェックしてみようぜ！


どれも実用的な品物ばかり。女の子にプレゼントすると喜ばれるかもしれないぞ。それにしても、にほひ袋ってどんなにおいがするのか非常に気になるなあ…。


これだけそっくりに造られていると…ムフフ♡って感じ。

CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW

OPEN

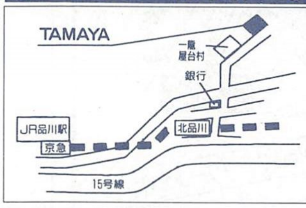
基板屋の老舗・TAMAYA事務所が品川に移転！

先日、ファンサービスを重視したメンバーズカードを発行するなど、常にユーザーの味方であり続ける基板屋、TAMAYAさんが、長年親しまれていた代田橋を離れ、このたび事務所を品川に移転することになった。

これに伴い、連絡先も変更になった。

〈住所〉
東京都品川区東品川　1-5-10
〈TEL〉
03(3472)8511
〈FAX〉
03(3472)8512

最寄り駅は、京浜急行線の北品川駅で、徒歩2分。早速、連絡してみよう！



気になったらまずTELを。



K-1 STARWARS'96直前情報! 佐竹とアンディが公開スパーリングを行ったぞ!



10月18日(金)の開催まであとわずかに迫った「K-1 STARWARS'96」(主催:フジテレビジョン/正道会館)。本誌でも既報のとおり、メインイベントに佐竹雅昭VSアンディ・フグの一戦が組まれたほか、再リベンジ戦となるピーター・アーツVSマイク・ベルナルド、アーネスト・ホーストVSジェロム・レ・バンナなど豪華な対戦ラインナップとなった今大会。

なんといっても注目なのはいうまでもなく、佐竹選手の復帰戦。1年5カ月ものブランクは勝利を願ってやまない我らファンにとっては不安な材料ではあるが、はたして…。

そんな佐竹選手と対戦相手のアンディ選手の、この大会に向けてのコンディション具合を計るべく、さる9月18日、フジテレビ第4スタジオにて両者の公開スパーリングが行われた。

これはフジテレビの格闘技情報番組『SRS』の公開収録をかねてのものだったのだが、まるで実際に試合をしているかのような迫力のスパーリングぶりに記者も大興奮!



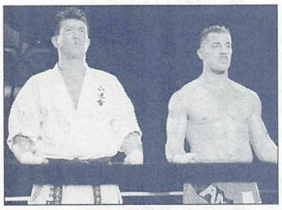
それぞれパートナーを相手に3分2ラウンドの熱闘を繰り広げたのだが、両者の闘いはもうすでに始まっているといった印象を受けた。

心配していた佐竹選手のコンディション具合も全然問題なし。以前よりも体がひと回り大きく感じ、筋肉の張りも上々。得意の右ハイキックから左ストレートのコンビネーションも健在で「あぁ、いよいよリングに帰ってきたんだなあ」としみじみ実感。時折繰り出すミドルキックの衝撃音に客席からはどよめきの声が…。期せずして「佐竹コール」が起きるなど、佐竹選手もご満悦の様子。

もちろん、対するアンディ選手も素晴らしい動きでパートナーを翻弄。K-1グランプリ王者としての実力を惜しげもなく披露した。佐竹選手もリング下から厳しい視線でアンディの動きを見つめており、自らの闘志を高めていた。

いずれにせよ、両者最高の状態で迎えることとなった今大会。ベストバウトになることは間違いなしだ。

なお、この大会の模様はフジテレビ系列にて全国生中継(10月18日金曜日、夜7時~9時)される。会場に行けないファンのみんなは、要チェックだ!


佐竹選手の胸中やいかに!?

CHECK NOW CHECK NOW CHECK NOW CHECK N

CHECK NOW CHECK NOW

いまや若者の必需品 ドコモからポケベルプレゼント!

只今、10代の若者を中心に大人気の女優・広末涼子ちゃんをイメージキャラクターに起用した、ドコモの新製品ポケベル「センティーネクストF11」がちょっとした話題になっている。

というのもこのポケベル、100件もの電話番号、名前を登録できるというスグレものなのだ! しかも登録と同時に50音順に自動ソートしてくれるし、そのうえ検索は頭文字を入れるだけで簡単にOK。ポケベル界の常識を打ち破るこの「電話帳」機能はセンティーネクストF11の最大の特長だ。

さらに、ポケベル内の電話帳で登録しておいた番号はもちろん、受信した電話番号もワンタッチでコールバックできる「オートダイヤル」機能も見逃せない。電話番号同様、メッセージだってワンタッチで一気に送信。カナ32文字、漢字・ひらがな16文字を一度に表示できるワイドなディスプレイも魅力のひとつ。このほかにもたくさんの付加サービスが利用できるので、これからポケベルを購入しようという方にはぜひオススメしたい。

今回はドコモさんのご厚意により、このポケベルを2名様にプレゼント。宛て先は、〒101 東京都神田郵便局止「センティネクストF11」ゲーメスト係まで、官製ハガキにてお送りください。締め切りは96年12月末日。ドシドシ応募してくださいね!



メッセージが読みやすいのが魅力。

グレート本屋さんリスト ゲーメストバックナンバー常備店

すばらしい本屋さん124軒

■北海道地方

●旭川富貴堂本店
北海道旭川市3条通8丁目右2
☎0166-26-6100
●リーブルなにわ
北海道札幌市中央区南一条西四丁目 日之出ビル
☎011-221-3800

■東北地方

●ブックスオオトリ仙台店
宮城県仙台市青葉区中央1-7-1
☎022-261-2461
●本のアイエ駅前店
宮城県仙台市青葉区中央1町目10-1
☎022-264-0718
●BOOK SHOP ますや
岩手県久慈市中町2-5 ダイエー内
☎0194-53-0908
●ブックスコロナ
秋田県秋田市桜1-12-8
☎0188-33-3105
●メディアイン五所川原店
青森県五所川原市鎌谷町164
☎0173-35-4666

■関東地方

●好文堂芸夢コミューズメント
栃木県真岡市台町4165-2
☎0285-82-2061
●A TO Z
栃木県小山市小山469-1
☎0285-28-3511
●アルファースポット
群馬県太田市石原473-1
☎0276-46-8836
●ブックスナカガサト
茨城県結城市国府町553
☎0296-33-3220
●コミックトレイン
千葉県千葉市稲毛区弥生町2-21
ポップスクェアにしちば1F
☎043-255-6281
●ブックプラザみしま
千葉県習志野市大久保1-20-24
塚本ビル1F
☎0474-93-4939
●文教堂書店市原店
千葉県市原市東五所6-12
☎0436-43-0979
●Bee-One 三省堂書店
千葉県千葉市富士見2丁目3番1号
☎043-224-1881
●ブックセンター東久留米店
東京都東久留米市本町3-8-1
イトーヨーカドー3F
☎0424-75-8200
●書泉ブックマート
東京都千代田区神田神保町1-21-6
☎03-3294-0011
●三省堂書店本店
東京都千代田区神田神保町1-1
☎03-3233-3312
●明正堂秋葉原店
東京都千代田区外神田1-17-15
秋葉原デパート3F
☎03-3257-0758
●ソフマップ13号店
東京都千代田区外神田1-11-9
第2中栄ビル2F
☎03-3253-4720
●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館
東京都千代田区外神田1-13-3 1F
☎03-3251-3100
●T・ZONE本店
東京都千代田区外神田4-3-3
☎03-3257-2776
●書泉ブックタワー7F
東京都千代田区神田佐久間町1-11-1
☎03-5296-0051
●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1
ラポートピアビル2F
☎03-3354-2261
●紀伊國屋書店新宿本店ゲーム本の店
東京都新宿区新宿3-17-7
紀伊國屋ビル1F
☎03-3354-0131
●まんがの森新宿店
東京都新宿区新宿3-35-1
☎03-3341-0921
●まんがの森高田馬場店
東京都新宿区高田馬場1-33-6
☎03-3209-0932
●未来堂書店
東京都新宿区高田馬場2-17-4
菊月ビル
☎03-3209-0656
●博文堂大井町店
東京都品川区東大井5-15-16
KHビル1F
☎03-3458-1430
●ヤマギワソフト館 6Fゲームフロア
東京都千代田区外神田3-13-12
☎03-3253-2111
●明屋書店五反田東口店
東京都品川区東五反田2-3-5
☎03-3447-5254
●あおい書店五反田店
東京都品川区西五反田1-18
五反田NTビル
☎03-3495-7289
●まんがの森渋谷店
東京都渋谷区宇田川町12-10
☎03-5489-0257
●アニメイト 渋谷店
東京都渋谷区桜丘町24-4
東武富ビル1F
☎03-5458-2454
●三省堂コミックステーション渋谷
東京都渋谷区渋谷2-21-12
東急文化会館6F
☎03-3406-9319
●えるぱれショップ渋谷店
〒150東京都渋谷区道玄坂2-16-5
セントラル共立ビル5F
☎03-3462-2704/FAX:03-3462-2904
●まんが王下北沢店
東京都世田谷区北沢2-30-13
☎03-3481-8432
●まんがの森池袋店
東京都豊島区東池袋1-26-1
タクトTOビル1F
☎03-5396-1245
●新宿書店池袋支店
東京都豊島区東池袋1-28-7
ジャノメミシンビル2F-B
☎03-5391-6231
●アニメイト池袋
東京都豊島区東池袋3-2-4共永ビル
☎03-3988-1351
●まんがの森上野店
東京都台東区上野6-16-16
上野新高ビル1F
☎03-3833-3411
●田無書店
東京都田無市本町4-2-11
エンジョイライフオリエス2F
☎0424-66-0361
●宮脇書店田無店
東京都田無市西原町3-3-12
☎0424-61-4060
●福家書店町田店
東京都町田市原町田6-13-20
☎0427-25-2132
●まんがの森町田店
東京都町田市森野1-15-12
長谷川ビル1F
☎0427-25-6651
●まんが王八王子店
東京都八王子市東町1-6サカキビル2F
☎0426-45-9121
●まんがの森吉祥寺店
東京都武蔵野市吉祥寺南町1-3-2
吉祥寺MRビルB1F
☎0422-45-5431
●恭文堂書店
東京都目黒区鷹番3-3-19
☎03-3712-4049
●ブックスササキ
東京都江戸川区中葛西3-14-10
☎03-3687-5022
●まんがの森横浜西口店
神奈川県横浜市西区南幸2-13-7
横浜エムエスII1F
☎045-311-8761
●杉山書店
神奈川県横須賀市大滝町1-27
☎0468-22-2224
●湘南台ブックセンターライオンズ
神奈川県藤沢市湘南台2-8-7
☎0466-46-0740
●井上書房
神奈川県藤沢市川名2-1-2
☎0466-26-2401
●内田屋書房東海大学前駅店
神奈川県秦野市北矢名40
小田急マルシェ内
☎0463-78-5521
●鎌倉書店
神奈川県鎌倉市大船1-24-1
☎0467-46-2619
●スーパードキドキ浦和店
埼玉県浦和市沼影1-13-15
☎048-866-0200
●アニメイト大宮
埼玉県大宮市桜木町1-13-6
109ビル1F
☎048-646-0320
●まんがの森川越店
埼玉県川越市脇田町8-3
フルヤ川越ビル2F
☎0492-24-6701
●マイタウン栄璋堂
埼玉県東松山市沢口町15-1
☎0493-23-6611

■北陸地方

●ムックムック
石川県石川郡野々市町堀内33街区8
☎0762-94-1166
●ブック宮丸金沢南店
石川県金沢市八日市第3土地区画35街区3
☎0762-44-3211
●MaCプラザ新潟書房
新潟県三条市荒町2-22-29
☎0256-35-6561
●Mr.Books五智店
新潟県上越市国府4丁目30番
☎0255-44-7660
●とのさまーと
新潟県新潟市山二ツ5-2-21桜井ビル2F
☎025-287-2236
●とのさまーとR
新潟県新潟市天神尾2-9-14 ライフビル2F
☎025-245-4141

■東海地方

●明屋書店浜松幸店
静岡県浜松市幸1-4-18
☎053-473-2232
●ゲームインプリンス(ゲームセンター)
静岡県清水市天神町1-2-6
☎0543-64-8012
●やまわWAVE松富店
静岡県静岡市昭府2-24-1
☎054-271-0888
●アオキ書店
愛知県春日井市如意申町7丁目1-8
☎0568-33-7126
●アニメイト名古屋店
愛知県名古屋市中村区椿町21-2第二太閤ビル1F
☎052-453-1322
●三洋堂本店
愛知県名古屋市昭和区隼人町7-7
☎052-832-8202
●三洋堂パソコンΣ上前津店
愛知県名古屋市中区大須3-10-16
☎052-251-8334
●池下三洋堂
愛知県名古屋市千種区池下1-11-17
☎052-762-2345
●正文館ターミナル店
愛知県名古屋市千種区内山3-25-6
☎052-732-3601
●白樺書房
愛知県名古屋市名東区藤ケ丘164
☎052-771-5208
●ヴィレッジ・ヴァンガード
愛知県名古屋市天白区植田西1-515
☎052-805-2535
●精文館書店
愛知県豊橋市広小路1-6
☎0532-54-2345
●イケヤ文楽館豊橋店
愛知県豊橋市佐藤町字古伝96
☎0532-63-5650
●サンブック豊川店
愛知県豊橋市潮崎町24
☎0532-46-0622
●ファミっ子ハウス
愛知県豊田市東保見町池下149
☎0565-48-5331
●ファミっ子ハウス渋谷店
愛知県豊田市渋谷町2-7-1
☎0565-89-5667
●ヴィレッジ・ヴァンガード5号店
愛知県豊田市西岡町保ヶ山70
☎0565-52-1582
●ブックイン国府宮
愛知県稲沢市小池3-11-13
☎0587-32-5185
●ヴィレッジ・ヴァンガード7号店
愛知県愛知郡長久手町山越312
☎0561-63-9621
●ファミっ子ハウス三好店
愛知県西加茂郡三好町大字三好字油田51-1
☎05613-4-0133
●長谷川堂書店
三重県名張市百合が丘東1-162
☎0595-64-4720

■近畿地方

●オーム社書店河原町店
京都府京都市中京区河原町四条上ル
☎075-221-0280
●駸々堂コミックランドKYOTO
京都府京都市中京区河原町通三条上ル
京都朝日会館2F
☎075-221-0348
●ブックストア談京都店
京都市下京区四条通柳馬場東入
エイシンビル1階
☎075-255-0654
●甲川正文堂
大阪府池田市栄町3-3
☎0727-51-2518
●ミハル書房
大阪府大阪市此花区春日出花2-7-18
☎06-461-2321
●ブックスオオトリ大阪店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31
アポロビル2F
☎06-633-2634
●福家書店 阿倍野ベルタ店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋3-10-1
あべのベルタB2F
☎06-633-0298
●駸々堂書店コミックランドアメリカ村
大阪府大阪市中央区西心斎橋2-11-30
ブルータスビル4F、5F
☎06-211-1294
●駸々堂VERSION99
大阪府大阪市都島区東野田町2-1-38
京都モール4F
☎06-353-4011
●わんだーらんどなんば店
大阪府大阪市浪速区難波中2-1-7
☎06-636-3313
●えるぱれショップ大阪店
〒556大阪府大阪市浪速区日本橋5-12-9
でんき会館6F
☎06-636-3401/FAX:06-636-3402
●高松書店七道店
大阪府堺市鉄砲町23
☎0722-29-3398
●スタディ書房
大阪府摂津市正雀本町1-36-9
☎06-383-2000
●高松書店昭和通り店
大阪府堺市昭和通3-4-6
☎0722-45-4152
●BOOKSトールパイン
大阪府堺市錦之町東2-1-16
☎0722-24-4184
●ブックス吹田
大阪府吹田市寿町1-1-5
☎06-381-5835
●田村書店 茄子作店
大阪府枚方市茄子作4丁目15-15
☎0720-53-5999
●旭書店
奈良県奈良市富雄元町2-2-1
☎0742-43-8512
●BLサンクス
兵庫県伊丹市西野2-70
☎0727-81-4100
●ブックプラネット柏原店
兵庫県氷上郡柏原町南多田シゲミ141
☎0795-72-2782
●ジュンク堂書店漫画倶楽部三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町2-11-1-215
センタープラザ西館2F
☎078-392-0293
●駸々堂神戸三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町1-9-1
センタープラザ東館3階
☎078-393-0170

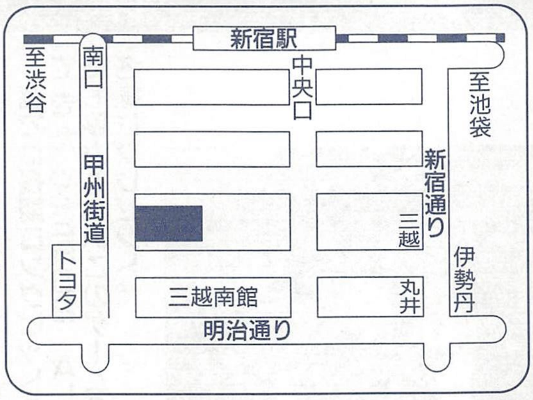
■中国・四国地方

●サントーク廣文館
広島県福山市三之丸町30-1
☎0849-23-9434
●コスモ書店
岡山県岡山市駅元町22-10
☎086-256-7891
●ミネルバ書店平井店
岡山県岡山市倉田625-2
☎086-276-8454
●南海ブックス
徳島県徳島市寺島本町西1
ポッポ街2F
☎0886-53-5014
●福田書店
高知県高知市塩屋崎町1-8-13
☎0888-25-3523
●ブックイン高知
高知県高知市旭駅前町18
☎0888-25-3523
●ナイトショップおれんじ小野田店
山口県小野田市西高泊664-3
☎08368-3-4987

■九州地方

●福家書店福岡店
福岡県福岡市中央区天神1-11-11
天神コアビルB1F
☎092-721-8267
●黒木書店七隈店
福岡県福岡市城南区七隈8-12-18
☎092-871-2329
●ナガリ書店
福岡県北九州市小倉北区魚町3-1-10
☎093-521-1044
●ジュンク堂書店大分店
大分県大分市中央町1-2-7
大分中央ビル4F・6F
☎0975-36-8181
●遊ing浜線店
熊本県熊本市田迎町田迎197-2
☎096-379-4321
●アミューズKUMADEN
熊本県熊本市室園町1-1
☎096-343-8111
●福家書店佐世保店
長崎県佐世保市島瀬町7-6ジャスコ6F
☎0956-25-3040
●大山書店
鹿児島県鹿児島市東谷山2-15-2
☎099-267-8366
●いのまた書店
鹿児島県鹿児島市寿5丁目18-4
☎0994-41-3395

今月の本屋さん：まんがの森 新宿店





「まんがの森」の中で、一番最初に出来た店で、開店十周年を今年むかえました。ゲーメスト増刊の攻略シリーズは、一番最初の「ストII」から扱っており、かなりの実績を挙げてまいりました。本誌のほうも、他誌に比べてダントツの売上冊数で、売上に貢献してもらってます。10月4日、「高島屋」開店と共に、新宿へお越しの際は、ぜひ当店にもお立ち寄り下さい。

営業時間 10:00～22:00
年中無休

ゲーメストの雑誌、ムックを常備する店、「すばらしい本屋さん」になりたいという書店様は、左記の担当者までご連絡ください。ご相談に応じます。
営業 小林直文 真下直幸 まで
TEL 03（3293）9326

ゲーメスト本誌

No.136（'95年1月30日2月15日合併号） 550円
付録：'95年ゲーメストカレンダー
No.138（'95年3月15日号） 550円
付録：'95AOUショー最強ゲームはどれだ!!
No.139（'95年3月30日号） 500円
No.140（'95年4月15日号） 500円
No.141（'95年4月30日号） 530円
No.142（'95年5月15日号） 500円
No.144（'95年5月30日6月15日合併号） 550円
付録：餓狼伝説3ガイドブック
No.145（'95年6月30日号） 550円
付録：PERFECTII
No.146（'95年7月15日号） 550円
付録：'96ゲームメーカー就職情報最前線
No.150（'95年8月30日9月15日合併号） 550円
付録：KOFポスター ゲーセンMAP
No.151（'95年9月30日号） 530円
No.152（'95年10月15日号） 550円
No.154（'95年10月30日号） 530円
とじ込み付録：ゲーム用語辞典
No.155（'95年11月15日号） 500円
No.156（'95年11月30日号） 530円
No.157（'95年12月15日号） 500円
No.159（'95年12月30日号） 530円
No.162（'96年1月30日2月15日合併号） 550円
No.165（'96年3月15日号） 550円
No.166（'96年3月30日号） 530円
No.167（'96年4月15日号） 530円

ゲーメスト増刊

ストリートファイターIIダッシュ 1200円
付録：ストIIダッシュポスター
スーパーストリートファイターII 1280円
付録：スーパーストII特大ポスター
スーパーストリートファイターIIX 1280円
付録：スーパーストIIポスター
ヴァンパイア 1380円
付録：ヴァンパイア スペシャルポスター
No.161（'96年1月15日号増刊） 780円
サムライスピリッツ斬紅郎 奥義絵巻
No.163（'96年2月15日号増刊） 540円
ゲーメストWORLD VOL.5

ゲーメストムック

No.1 サウンドコンプリートストリートファイターIIX 3500円
付録：Macintosh対応CD－ROM
No.2 ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
付録：巨大ポスター 1280円
No.3 豪血寺一族2 1680円
付録：スーパーアレンジCD
No.4 真サムライスピリッツ完全版 1380円
付録：真サムライスピリッツポスター
No.5 バーチャファイター2 Act.1 780円
No.6 ダライアス外伝 980円
No.7 スーパーリアル麻雀PV 1980円
No.8 鉄拳 980円
No.9 ギャラクシーファイト 980円
No.10 バーチャファイター2 Act.2 1380円
No.11 ヴァンパイア ハンター 1380円
付録：描き下ろしB2ポスター
No.12 餓狼伝説3 1280円
付録：テリーVSバッシュ激闘B2ポスター
No.13 天外魔境真伝 1280円
付録：B2サイズポスター
No.14 ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 グラフィカルマニュアル 780円
No.15 鉄拳2 Act.1 780円
No.16 ストリートファイターZERO 1380円
付録：B2描き下ろしイラストポスター
No.17 カプコンイラストレーションズ 2000円
No.18 ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 コンプリートマニュアル 1480円
No.19 バーチャファイター2 Act.3 980円
No.20 サイバーボッツ設定資料集 1800円
No.21 アーケーダー 880円
No.23 鉄拳2Act.2 1280円
No.25 闘神伝2 980円
No.26 ファイティングバイパーズ 980円
No.27 マーヴル・スーパー・ヒーローズ 1380円
No.30 ソウルエッジ 1200円
No.32 バーチャロン 2000円
付録 B2サイズポスター
No.34 ダンジョンズ&ドラゴンズⓇシャドーオーバーミスタラ 1480円
No.35 ストリートファイターZERO2 1380円
付録 B2サイズポスター
No.36 スーパーリアル麻雀PVI 1800円
付録 B2サイズポスター
No.38 サイキックフォース 1800円
No.39 SNKイラストレーションズ 2000円
No.40 SNKコレクション設定原画 1200円
No.41 野郎島 ゲームヒーローズコレクション 1280円
No.42 EXシリーズVol.8 サイバードールPERFECT GUIDE BOOK 980円
No.43 EXシリーズVol.9 Fighting Illusion K-1 GRAND PRIX PERFECT GUIDE BOOK 980円
No.44 EXシリーズVol.10 ストリートファイターZERO2 PERFECT GUIDE BOOK 980円
No.45 SEGAPOLIS 500円
No.46 ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 ROUND1 グラフィカル マニュアル 780円
No.47 ギャルズアイランド スイートメモリー 1280円
No.48 バーチャファイター3 Act.0.5 580円

※お求めは、書店様か、ゲーメスト読者サービス部へ注文して下さい。

ハイブリッド グッズ取扱店

●スーパードキドキ 浦和店
埼玉県浦和市沼影1-13-15
☎048-866-0200
●クウム 太田本町店
群馬県太田市本町20-19
☎0276-25-4585
●チルコポルト上尾店
埼玉県上尾市谷津2-1-50
☎048-777-2277
●イエローサブマリン渋谷店
東京都渋谷区神南1-20-8芳賀電ビル4F
☎03-3462-7466
●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1ラポートピアBLD2F
☎03-3354-2264
●ペーパームーン イリナカ店
愛知県名古屋市昭和区滝川町33イリナスクエアビル1F
☎052-833-5016
●ペーパームーン 岐阜店
岐阜県岐阜市東金室町1-17ムラセビルB1
☎058-266-8481
●SRGタカミヤ㈱
大阪府大阪市浪速区日本橋5-12-3
☎06-641-5590
●㈱アルケミックス・コスモタワー
大阪府大阪市住之江区南港北1丁目14-16
☎06-615-6134
●アルファスポット
群馬県太田市石原473-1
☎0276-46-8836
●TOYO ANIMATION
愛知県名古屋市中区栄3-7-5
☎052-251-2588
●蔵王書店
山形県山形市香澄町2丁目3-35ヤマザキビル内
☎0236-41-8355
●福家書店アベノベルタ
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋3-10B2F-4
☎06-633-0298
●アミューズメントジャングル
福岡県大野城市下大利1丁目1-1F
☎092-592-7871
●ブックスオオトリ仙台店
宮城県仙台市青葉区中央1丁目7-1
☎022-261-2461
●ジュンク堂書店
兵庫県神戸市中央区三宮2-11-1-215西館2F
☎078-392-0293
●コスパショップ
東京都渋谷区道玄坂2-11-1泉屋ビル
☎03-3770-3383
●SRGスタンバイVer.7
大阪府大阪市浪速区日本橋5-12-7
☎06-641-7650
●ファミコンショップマリオ
東京都新宿区高田馬場2-13-2
☎03-3204-7350
●ハイパーゲームランドピンゴビンゴ
高知県高知市城山197-1レジテンス扇
☎0888-31-2131
●タイムトンネル国府宮店
愛知県稲沢市松下2丁目1-26
☎0587-24-6660
●ファミコンランド若松店
福岡県北九州市若松区本町2丁目13-22-2F
☎093-751-8437
●ブルート春日原店
福岡県春日市春日原北町1-13
☎092-592-0958
●ブックランドアレックス伝馬店
栃木県宇都宮市伝馬町2-22
☎0286-37-3430
●遊コン姫路駅前店
兵庫県姫路市駅前町322
☎0792-84-4758
●遊コン姫路キャスパ店
兵庫県姫路市西駅前町88
●遊コン倉敷駅前店
岡山県倉敷市阿知2-3-10
☎086-427-5415
●ファミコンスーパーZ
愛知県今治市波止浜11-151
☎0898-43-0112
●遊コン伊丹店
兵庫県伊丹市西台3-1-4
☎0727-73-106

「グッズ取扱店」になりたいお店様へ
グッズ常備店になりたいお客様は左記担当までご連絡ください。ご相談に応じます。
担当 営業部 岩永明紀 ☎03（3293）9321

11月15日号プレゼントコーナー

ハガキ　168ページ
締切　11月15日必着
発表　1月15日号

ゲーメスト提供

①「ストリートファイターZERO2 ALPHA」基板

巻では長期ロングヒットの様相を呈してきた「ZERO2 ALPHA」。対戦も協力も熱いこのゲームの基板を、1名様にプレゼント。



1名様

読者サービス部提供

②ゲーメストビデオ「ストリートファイターZERO2」&宮村優子サイン

キャラ紹介、システム解説から連続技、対戦攻略、エンディング全収録まで「ZERO2」の世界を奥深く探究しました。ナレーション宮村優子さんのサインも。



2名様

セガ提供

③ナイツTシャツ用(UFOキャッチャープライズ)

モデル・借金ヒロシ

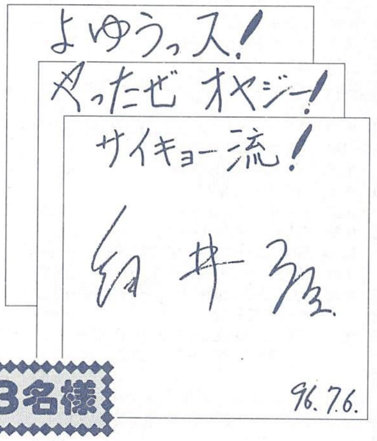
あのはりねずみさん開発チームが作った、飛んでるサターンソフト「ナイツ」。飛んでるライター・借金が着ているこのTシャツを9名にプレゼントします。



9名様

注目情報　セガ・ファックス・クラブ

右のナイツTシャツはセガのプライズ商品。より詳しい情報を知りたい方は、セガ・ファックス・クラブが便利。情報をGETするには－東京　03-5950-7790　大阪　06-948-0606に①FAXの受話器でコール②ブロック№8をプッシュ③ボックス№4をプッシュ、でつながります。パソコンユーザーはインターネットで http://www.sega.co.jp/sega/arcade/prize/collectにアクセスして下さい。これで、UFOキャッチャーの景品が気になって、夜眠れない人も安心だね。



3名様

④ダン声優・細井治サイン色紙

ゲーメスト提供

サン電子提供

⑤わくわくフイラスト色紙

皆が首を長くして待ち、AMショーでは強豪に囲まれながらも人気投票上位にランキングの「わくわく7」。その描き下ろしイラストをプレゼントします。



1名様

コナミ提供

⑥藤崎詩織ポスター

あの詩織がアイドルとしてデビューが決定!!世紀末のこの世で彼女は一筋の光明たりえるのだろうか!それはともかく、ポスターを6名様にプレゼント。



6名様

皆様に親しまれて15年！15TH フェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。 EYE-NET情報FAXでは、最新の価格。在庫等、リアルタイムに入手できます。（下記参照）

アイレム
- イメージファイト 10K
- 迷宮島・妖獣伝 各5K
- アールタイプ 10K
- 〃 〃 レオ 15K
- ビジランテ・大工の源さん 各3K
- サンダーブラスター 10K
- ロードランナーI・IV 各28K
- ロードランナーII・III 各18K
- スペランカー 12K
- スパルタンX 8K
- 四川省 3K
- フック 12K

SNK
- カイロスの館 3K
- 名人戦 3K
- ネオジオ業務用
- MV-1 基板（FM音源）18K
- 業務用カセット竜虎の拳II・サムスピ・ガロウSP・スーパースパイ・WHII・ゴーストパイロット各2K
- F,H,ダイナマイト・WHIIJE T・ガンガン行進曲・ガロウ III 3 パワースパイカー2・ダブルドラゴン・WHパーフェクト 各3K

カプコン
- クイズ三国誌・殿様の野望 各2K
- 1942 8K
- 1943 12K
- サイドアーム・虎への道 各 8K
- ストリートファイター 18K
- SF-II ダッシュ 6K
- 〃 ターボ 8K
- 天地を喰らう 25K
- バース 20K
- キャプテンコマンド 15K
- キングofドラゴン 12K
- ガンスモーク 38K
- エグゼドエグゼス 38K
- エリア 88 28K
- チキチキボーイ 25K
- ヴァンパイアハンター 特価
- エイリアンVSプレデター特価
- SF ゼロ 特価
- CPII 各種 大特価

TOA PLAN
- ゴークス（レバー対応） 2K
- ドギューン 10K
- 達人 4K
- 達人王 10K

コナミ
- ヘクシオン・クォース 各3K
- パンクショット 3K
- 新入社員とおる君 10K
- ストラテージX 25K
- グラディウス（電源H付） 35K
- 〃 〃 II 35K
- 〃 〃 III 25K
- スーパー亀忍者（TMNT） 8K
- スクランブル 18K
- ファイナライザ・ブーヤン(c)各8K
- パロディウスだ 6K
- 出たなツインビー 10K
- すすめ対戦ぱずる玉 25K
- 極パロ、ツインビーヤッホー、対戦ぱずる玉 ロムボード 各1K
- サラマンダ2 ロムボード 2K

ジャレコ
- プラスアルファ 28K
- セイントドラゴン 10K
- スーチーパイII （ROM） 2K
- P-47エイシス（ROM） 2K
- 湾岸戦争 （ROM） 2K
- ゲーム天国 （ROM） 3K
- メガシステム32マザー 格安

セガ
- 脱子ちゃん雀荘 H付 10K
- 時の戦士・ザクソン 各10K
- ファンタジーゾーン 15K
- タイムスキャナー16B 5K
- カルテット 2 16A 18K
- コラムス・ぷよぷよ 各3K
- コラムス2・タントアール 各2K
- テトリス 3K
- イチダントアール 5K
- オーライル・タフターフ 各5K
- シャドーダンサー 8K
- テディボーイブルース 38K
- 青春スキャンダル 25K
- ピットフォールII 38K
- ロボレス2001 15K
- バーニングライバル 15K
- スパイダーマン 15K
- ラッドラリー レバー対応18K
- ラッドモビール 〃 〃 18K
- ※上記2点コンボハーネス付

タイトー
- スペースインベーダーCL 25K
- クイックス 純正 18K
- ジャングルキング 25K
- アルペンスキー 25K
- メイズオブフロット 5K
- 奇々怪界 10K
- ガルメデス 3K
- タイガーヘリ 5K
- べんべろべー 18K
- ハレーズコメット 12K
- ジョリージョガー 38K
- シーファイターポセイドン 18K
- ファイティングホーク 3K
- 功里金団 3K
- バブルボブル 18K
- スラップファイト 5K
- ヒットジアイス 3K
- ドクタートッペルの大冒険 5K
- マスターオブウエポン 8K
- 女三四郎 18K
- 究極タイガー 8K
- アラビアンマジック 15K
- ライトブリンガー 25K
- グリッドシーカー 15K
- レイフォース 25K
- リングレイジ 7K
- モータルコンバット 8K
- アルカノイド S付 5K
- ヴォルフィード 4K

F-2 マザーボード付
- プリルラ 48K
- メタルブラック 38K
- ガンフロンティア 35K
- ミズバグ大冒険 10K
- キャメルトライ センサー付12K
- MJ-12・ダイノレックス各7K
- デッドコネクション 6K
- ドンドコドン・麻雀クエスト各7K
- ※ マザー不要の場合 -3K
- F2マザー 4K（大基板）

F2-SUB
- クレヨンしんちゃん、クイズHQ、クイズ人生劇場 、ゆうゆのクイズ、クイズクエスト 地球防衛軍 栄光の甲子園 トキメキチャート
- ファイナルブロー 各1K

F3-SUB
- ダライアス外伝 5K
- バブルシンフォニー 3K
- エレベーターActリターン 3K
- 逆鱗弾 3K
- 他、各種格安 F3マザー特価

デコ
- 空手道 10K
- カルノフ 15K
- ロボコップ・デスブレイド 各8K
- ダークシール 12K
- ワンダープラネット 8K
- アクトフェンサー 5K
- クルードバスター 8K
- タンブルポップ 5K
- ウルフファング 25K
- ジョー&マック 15K
- ロボコップ2 25K

テクノス
- くにお君 6K
- ダブルドラゴン 3K
- ドッチボール 2K

ニチブツ
- SF-X 88K
- アームド エフ 5K
- テラクレスタ（FM音源版）10K
- ハイホー・ハイホーII 各1K
- 五目ならべ（連珠） 5K

UPL
- シュトラール 10K
- ムスタング 10K
- バンダイク 3K
- タスクフォースハリアー 5K
- ゴモラ 5K
- アクロバットミッション 3K
- ノバ2001 10K
- アトミックロボキット 8K

新品（箱入）
- スラップショット 5K
- 四川省 II 7K
- くっすんおよよ 5K
- ブレイガールII 5K
- ※Iのロムキット 付
- アースジョーカー 7K

テクモ
- 忍者龍剣伝 5K
- スーパーピンボールアクション 5K
- シルクワーム 5K
- タンクバスターズ 5K
- ジェミニウィング 8K
- アルゴスの戦士 15K
- ボンジャック 18K

ナムコ
- パックマニア 15K
- ロンパーズ 20K
- ブレイザー 20K
- メルヘンメイズ 25K
- 妖怪道中記 10K
- ワルキューレの伝説 38K
- リブルラブル 28K
- ギャプラス 28K
- ドラゴンバスター 38K
- コズモギャングザパズル 5K
- エメラルディア 5K
- ドラゴンセイバー 35K
- マッピー 28K
- アサルトパネル、+ロム付 58K
- ゼビウス 15K
- ディグダグ（許諾アタリ製） 8K
- ラリーX許諾MIDWAY 15K
- ギャラガ 12K
- ギャラクシアン(c) PIII 10K
- ナムコクラッシックVol1 15K
- 〃 〃 Vol2 35K
- グレートスラッガー94 2K
- ワースタ 95 3K
- スーパーワールドコート 3K

ユニバーサル
- Mr.Do! (c) 5K
- Mr.Do!vsユニコーン12K
- Mr.Do!ワイルドライド15K
- ジャンピングジャック 18K

その他
- サボテンボンバース 10K
- 五月陣戦 5K
- ウルトラマン・クラックス 各2K
- ボラックス・干支物語 各2K
- SDガンダム 2K
- スパイナルブレイカーズ 2K
- ブレイゾン・オーマイガー 各2K
- ドンキーコング 38K
- 〃 〃 Jr. 28K
- ソニックウイングス 10K
- フューチャースパイ 12K

その他
- ファイアーバード(c) 18K
- クレージコング 12K
- 戦国エース 15K
- レッド UFO 25K
- アグレス・サダリ 各3K

一珍品・逸品一
- シルバーランド 38K
- パーディ 12K
- ポレンチ 28K
- スカイアーミー 58K
- Qバート 58K
- Qバート (c) 28K
- 銀河帝国の逆襲 (c) 28K
- ムーンクレスタ (c) 28K
- タイムアタッカー 15K
- （ブロックゲーム VR付）

麻雀 格安在庫多数有り

ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル（ハーネス付）は、6K アイドル麻雀放送局，ファンクラブ夏物語，個人教授，麻雀フライデー，ビタミンC，大霊界，大予言，ねるとん紳士団， 各1K 麻雀学園，七次元の妖精，スーパーリアルP2，各2K トリプルウォーズ，コミック劇場，クラブ90，サーキットの女豹、華の舞、舞妓花 3K スーチーパイ 5K，スーパー0禁版 15K，レモンエンジェル5K ミラージュ妖獣伝 3K ファイナルロマンス 8K Sリアル III 5K，Sリアル IV 6K，Sリアル V 8K

[illegible]

- ダライアス（3画面）EXT，ロム付 38K
- アフターバーナー II セガ (a) 15K
- ギャラクシーフォースII (a) 25K○
- ストライクファイター セガ (a) 28K○
- ウイニングラン91 ナムコ (a) 15K○
- ウイニングラン鈴鹿 ナムコ V21 (a) 38K○
- スターブレード ナムコ V21 (a) 38K○
- エアーコンバット ナムコ V21 (a) 38K○
- ソルバルウ ナムコ V21 (a) 38K○
- V21シリーズは、電源ジョイスティックが付属、基板のみの場合各28K
- ギャラクティックストーム 38K○
- ナイトストライカー タイトー 38K○
- ウォーリァブレード（〃）タイトー10K

各TV出力の切替えスイッチ（3画面の1つを出力）TVは、1台でOK！ 画面切替えハーネス付

COMBO AV 専用ハーネス 付

画面切替えハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すことに画面が変わります、操作性抜群（TVは1台でOK） 2台も可

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご注意下さい。

御注意 ○印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要。（+3K） 他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

全商品消費税込みですサービスカードで5％～8％の割引

在庫確認は必ずして下さい。 通販の場合は、①現金書留②代引宅配便（ペリカン便）があります。 代引便利用の場合、代引手数料が1K加算されます。送料は1万円未満の注文のみ1K。 1万円 以上は不要。 サービスカードの発行は10Kで¥500（1点） 以降 5K増す毎に¥500（1点）が、加算されます（中古基板に限定、新品、サービス品は別途となります）

※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

分割払いも利用できます。

基板高価買取 COMBO AVを御買上の方に、ゲーム基板（JAMMA規格コネクター）＋JAMMAハーネスをサービス（基板の種類は指定できません）

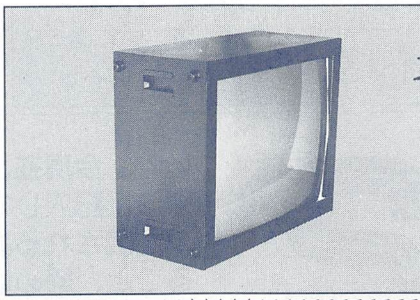
定休日 日曜日（祭日は営業）

★初心者大歓迎★ これから基板を始めたい方に詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚同封の上、お申込下さい。

SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。

25インチカラーモニター発売中

■仕様
◇スチール製キャビネット入り ◇15,24kHz両用
◇25インチ フラットスクエアブラウン管
◇サイズ(W)580×(H)450×(D)450mm 35kg
◇入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
◇縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
◇新品 定価¥88,000（1年完全保証）税・送料別
中古 定価¥48,000（程度上）税・送料別



18インチモニター+コンボAVセット
¥68,000（税・送料込）
JAMMAハーネス+サービスP、CB、付

専用筐体登場!!

中古、程度良

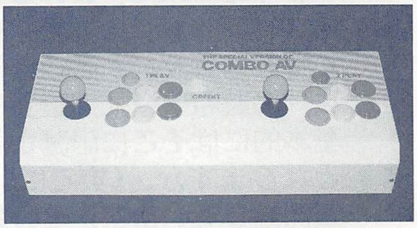
ナムコ
18インチコンソレット筐体
サターン、プレステ用の1レバー8ボタンハーネス（各1万円）別売
¥30,000（税・送料別）
(H)1080×(W)320×(D)420
重さ60kg(一般家庭では、60kgまでが限度です。
25インチ、29インチ筐体は100kg以上あります。

18インチカラーモニター発売中

■仕様
◇スチール製キャビネット入り ◇15,24kHz両用
◇18インチ ナナオ製デュアル8ブラウン管
◇サイズ(W)450×(H)410×(D)450mm 25kg
◇入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
◇縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
◇中古 価格¥45,000（程度良）税・送料別

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備（本体保証1ヶ年）
COMBO AVの機能（サイズ W:500 D:200 H:155mm）
◆2・4・8方向切換付ジョイスティック
◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
◆高出力電源（国産品）で安定した画像、余裕のパワー
◆電源出力のチェック機能（発光ダイオード表示）各電源ラインに安全ヒューズ付（取替もワンタッチ）
◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
◆保守調整は全て外部より可（ヒューズの取替も外部よりワンタッチ）
◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。



映像信号（シンクロ）より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速（MAX60発/秒）でオートトリガーを利用できます。 ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。（16段階調整）

中古基板情報はFAXで!24時間OK!

●操作方法●
1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

新型コンボAV発売中!!

満足のいく性能で安心価格
"コンボAV"（12ボタン）
●Vタイプ
（S端子、ビデオ対応）…………… ¥28,000
●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売 …¥3,000

ショールームオープン

JR山手線 大崎駅東口 下車徒歩3分



営業時間
PM1:00~PM7:00
定休日 日曜日
（祝祭日は営業しています）

〒141 東京都品川区大崎1-20-16 ☎03-3490-5201(代)

(株)キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区大崎1-20-16)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも……………
TEL.03-3490-5201(代) FAX.03-5496-1047

スコアを出しにゲーセンへいこう！

狙うぞ ハイスコア!!2

9月8日現在

ゲームキング

北海道苫小牧市大成町１−２−２　☎（0144）75−7177

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'96（クラーク、ラルフ、京）	604,500	NSA	1C ALL
2	ザキングオブファイターズ'96（テリー、ラルフ、クラーク）	583,100	K.T	1C ALL
3	ザキングオブファイターズ'96（キムチーム）	552,000	M.X	1C ALL
4	ザキングオブファイターズ'96（主人公チーム）	255,400	H.H　当店で女性の初クリアです。	1C ALL
5	ストリートファイターZERO2アルファ（ストⅡダルシム）	1,306,200	K.J	1C ALL サバイバルモード
6	スターグラディエイター（ガモフ）	4′21″75	A♡Y	1C ALL
7	スターグラディエイター（ゲレルト）	5′53″47	BE♡	1C ALL
8	ニンジャマスターズ（鳳凰）	7′00″26	T.M	1C ALLクレムアタックモード
通信欄	●ストZERO２アルファ、KOF96共に対戦台盛り上がっています。８月25日KOF96大会優勝は、長尾君（八神チーム）おめでとう！店長（女性ゲーマーさん大歓迎！貴女の記録も記念にのせてもらえるかも!?今回のせていただいた、H．Hより）			

バンデット苫小牧駅前店

北海道苫小牧市木場町１−10−13　☎（0144）35−5757

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーヴルスーパーヒーローズ（ウルヴァリン）	2,754,300	J·F·KILL マグニー党	1C ALL
2	ソウルエッジVer.Ⅱ（ソフィーティア）	3′19″16	D·D	1C ALL
3	ラストブロンクス（クロサワ）	3′44″03	REI.S	1C ALL
4	ラストブロンクス（ナギ）	3′58″03	AST	1C ALL
5	ラストブロンクス（ジョー）	3′58″63	REI.S	1C ALL
6	ラストブロンクス（リサ）	4′03″36	AM3	1C ALL
7	ラストブロンクス（優作）	4′17″40	REI.S	1C ALL
8				
通信欄	●苫小牧駅北口より徒歩１分？バンデット苫小牧駅前店は50円ゲーセンだ！バーチャファイター３は？へへェ〜ん100円だよ〜ん。９月８VF２優勝は秋山弟、準優勝は柳智大。さあ、次の大会はZENちゃん何ですか？オレはオメガSIN、勿論どきどきメモメモさ。			

ファンタジーゾーン夢らんど

北海道旭川市大町１条３丁目14番オークビル２F　☎（0166）53−5332

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2（春麗）	2,737,800	CECコーヒー	ALL P×15 20R 0×16
2	ラストブロンクス（ジョー）	4′12″23	RYUNE（若准I）	ALL ３本設定
3	ソウルエッジ（旧Ver）（ソン・ミナ）	2′37″60	C·N·SHADOW 新パターン作成中	ALL ㊦1′59″
4	ザキングオブファイターズ'96	768,500	ロードスの騎士	ALL テリー舞・クラーク
5	ザキングオブファイターズ'96	609,500	ロードスの騎士	ALL キング・香澄・舞
6	ソウルエッジ（旧Ver）（ファン）	3′20″00	強化人間 1回やっただけスコア	ALL ㊦2′49″
7	鉄拳２Ver.B（リー）	1′24″28	ZZZ	ALL
8	鉄拳２Ver.B（アンナ）	1′10″56	ZZZ	ALL
通信欄				

ZEST

北海道札幌市西区西野２条２丁目　☎（011）663−5457

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2アルファ（豪鬼）	2,384,500	CAP君	ALL
2	スーパーパズルファイターⅡX（豪鬼）	497,800	ELF	ALL ノーマル連５ PG20
3	スターグラディエイター（リムガル）	3′07″20	ZST	ALL
4	クイズなないろドリームズ虹色町の奇跡	350,600	はがあ	５月中まで
5	ハイパーアスリート（槍投げ）	109m44	MFJ	ALL 日本
6	ザキングオブファイターズ'96（マチュア・クラーク・ラルフ）	669,500	BRO	ALL
7	ラストブロンクス（黒沢）	2′42″23	AGI	ALL
8	ラストブロンクス（黒沢）	3,169,047	ZST	ALL サバイバル
通信欄	●店の自販機もHOTに切り替わり、VF３も入荷して（る筈だ、たぶん）、外の寒さにも負けずにZESTは今日も対戦に、スコアアタックに熱い!!（筈だ、たぶん）君も、思ったよりも狭いこの店で共に熱くなろう！さあ今日も超混みだ（の筈だ、たぶん）			

「狙うぞ ハイスコア!!2」の掲載店募集のお知らせ！

今年の年末に、このコーナー「狙うぞ！ハイスコア!!２」の掲載店を10店ほど増やすべく掲載店募集をすることになりました。以前に「掲載希望意識調査」をお行いましたが、基本的にはそこに応募されたお店からの掲載となりますが、（すでにいくつかのお店は掲載開始しています）その数もかなり少なくなってきたため、改めて募集をすることになりました。もし掲載を希望するお店がありましたら下記のところまで、店名、郵便番号、住所、電話番号（FAXがありましたらその番号も）、店長さんのお名前、スコア集計を担当される方のお名前、連絡できる時間帯、そして、今現在、お店で出ているスコアを８機種ほど記入してお送りください。

掲載される基準ですが、毎回スコアを送れること、締め切りに遅れないこと、そして店長さんの承諾を得ていることがクリアできればOKです。なお応募が多数になった場合は、スコアのレベル、掲載店の少ない地域等で決定する予定です。もしそこで不掲載になっても、掲載準備店としてストックされ、空きが出次第、掲載を開始していきます。

気合いの入ったお店！

待っています！

応募の締め切りは、**10月31日**、必着です！

〒101　東京都千代田区
神田神保町１−26　新声社ビル
「ゲーメスト編集部
ハイスコア!!２　掲載店募集」係まで

ベアランド前橋

群馬県前橋市千代田町4－13－6　☎(0272) 32－5555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'96	760,900	MM、OT、T、テリー&リョウ&チャン	1C ALL
2	ザキングオブファイターズ'96	836,200	OT　餓狼チーム	1C ALL
3	ストリートファイターZERO2アルファ	2,318,218	MM　元祖ケン	1C ALL
4	デカスリート	9"33	·Z·　100m走	リック
5	バーチャロン	4'49"28	EO　テムジン	1C ALL 1SET
6	ラストブロンクス	4'11"51	XXX JOE	1C ALL
7	ラストブロンクス	1'154"234	XXX JOE	サバイバル
8	リアルバウト餓狼伝説	1,986,000	OT　テリー	1C ALL

通信欄　●10月27日、リアルバウト5時よりストZERO2アルファのゲーム大会を行ないます。夜9時以降は対戦が熱い！アルファやVO上手な方、お待ちしています。

ウィッシュボーン

宮城県塩釜市花立町22－53　☎(022) 367－3051

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'96(舞、アテナ、バイス)	740,000	渡辺	1コイン　ALL
2	ザキングオブファイターズ'96(舞、アテナ、マチュア)	643,100	誠	1コイン　ALL
3	ザキングオブファイターズ'96(舞、マチュア、八神)	562,100	馬場	1コイン　ALL
4	ザキングオブファイターズ'96(クラーク、舞、八神)	511,800	田口	1コイン　ALL
5	ザキングオブファイターズ'96(アテナ、リョウ、マチュア)	435,000	正和	1コイン　ALL
6	サイキックフォースEX(エミリオ)	5'55"86	TEA	1コイン　ALL
7	サイキックフォースEX(ソニア)	7'47"06	ZZJ	1コイン　ALL
8	ストリートファイターZERO2アルファ(ケン)	1,123,300	K	18人目

通信欄　●KOF'96は女性キャラが人気のようです。好きなキャラだけでなく、面白いチームを作るのも楽しいと思います。今月もNEWゲームが入荷しますので、どんどん遊んでスコアを出しましょう。

ピーズ&キューズ

北海道札幌市南区真駒内本町6－1－1　☎(011) 584－4060

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'96(レオナ、ラルフ、クラーク)	701,800	3人目出番なかったBIG	ALL
2	ザキングオブファイターズ'96(舞、チョイ、レオナ)	641,800	RAY	ALL
3	ストリートファイターZERO2アルファ(サクラ)	2,585,100	トキメキAPL	ALL サバイバルモード
4	ストリートファイターZERO2アルファ(豪鬼)	3,156,900	頭上のチューリップに水をやれBAB	ALL サバイバルモード
5	ストリートファイターZERO2アルファ(ローズ)	2,516,600	御苦労様でしたAPL	ALL サバイバルモード
6	ストリートファイターZERO2(ケン)	2,812,500	ADK	ALL
7	ストリートファイターZERO2(サガット)	2,185,400	A.B	ALL
8	ストリートファイターZERO2(豪鬼)	2,750,800	兄に挑発コンボBAB	ALL

通信欄　●お客様のバーチャ3に対する関心の高さに改めて驚いています。これが載る頃には、きっと対戦で盛り上がっていることでしょう。リオンが強くなっているといいな…♡　by ギャザ貧乏FEI
(この文を悪夢のカード地獄に引きこんだ友人中村某に捧ぐ…)

トミームナコ

群馬県高崎市本町3－69　☎(0273) 25－2906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'96	951,900	SnRun－y	ALL
2	バトルガレッガ(ノーマルキャラ)	13,821,540	ATF－KEN	ALL
3	バトルガレッガ(ボーンナム)	14,689,830	最近かなり少女	ALL (連)
4	鉄拳2Ver.B	1'18"68	ATF－Ⓓ	ALL·(連必) レイーウーロン
5	豪血寺一族	2,076,000	ATF－Ⓓ	ALL　キース (連必)
6	豪血寺一族	1,562,600	ATF－Ⓓ	ALL　才蔵 (連必)
7	パズルボブル	59,568,110	SoLID－S.S	ALL
8	19XX	14,644,800	NEGI	ALL (連)

通信欄　●夏休み中、遠征してくださったスコアラーの皆様、御来店ありがとうございました。また、NASA、フジの皆様には、大阪遠征中たいへんお世話になりました。
by SnABN－ゴリ中嶋

ゲームセンターワンコイン

秋田県秋田市手形山崎町8－5　☎(0188) 37－0005

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイストーム(R－GRAI－1)	5,160,000	ぶっとばし強いよHappyDog	6面 それじゃダメ
2	レイストーム(R－GRAI－2)	5,340,100	ぶっとばしやめてよHappyDog	6面
3	ザキングオブファイターズ'96	909,500	R.H(テリー·マチュア·アンディ)	1C ALL
4	スーパーパズルファイターⅡX(ノーマル)	451,620	ひで	ALL デビロット使用
5	スーパーパズルファイターⅡX(ハード)	301,810	犬	ALL 春麗使用
6	スターグラディエイター(カッパ)	4'09"88	NHK(キャラット)	ALL
7	D&DBS.O.M(エルフ)	3,762,248	KOFやめますHappyDog	ALL バグ技未使用
8	ストリートファイターZERO2アルファ	稼働中	サバイバルモード等申請求ム。	

通信欄　●J&B山大前の帝皇様、URD様、FJK様、ZZL様、来店ありがとうございました。また、何れかのゲームで対戦しましょう。
●今後何を入荷するかは未定ですが、蒼穹紅蓮隊やウォーザードなどは期待大。① (いやいや、カプコンのクイズゲームも…㊎)

タイトーイン725

岩手県盛岡市高松2－3－18　☎(0196) 62－8932

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガンフロンティア	836,680	YOU	5機設定　残×4 1C ALL (連)
2	1943	2,767,120	(梅)へ　伝説の木の下で待ってます　SAK	1C ALL (連) モビ×1
3	バース	3,321,900	本日本回せ回せ党公認シューティングBLT	4機設定 (連) 17面まで
4	スカイマッシャー	2,503,580	K.T	3－3
5	レイストーム	10,976,000	T.K	7ボス死亡 R－GRAY2
6	D&DBS.O.M	3,625,765	GIOVANAには夢がある	ファイター 1C ALL
7	天地を喰らうⅡ	2,701,600	暴発昇龍パピィZED	趙雲　残×0 1C ALL
8	スーパーマッスルボマー(もう、ありません)	3,116,200	MJ	SABER 1C ALL

通信欄　●これが載る頃には、当店でのビデオ録りサービスが開始されているハズです。ぜひ、最上級のプレーを収めに来てください。某イベントも絶好調。イラストノートもすでに4冊目。キバン…いまだに何も来ず。全国のタイトーのお店も同じなのでしょうか?　店員　BLT

キャッツアイ恵庭店

北海道恵庭市住吉町224－1　☎(0123) 32-1500

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター3	スコア募集中	迫力のライブモニターも設置しております。	
2	ワイディングヒート	1'54"275	T.K	ノーマルモード中級コース
3	デカスリート	12,355	AGO	RUS使用 トータルポイント
4	デカスリート(100m走)	9"54	M.T	GER使用
5	デカスリート(走り幅跳び)	9m40	NOR	GER使用
6	デカスリート(砲丸投げ)	25m83	AGO	RUS使用
7	デカスリート(走り高跳び)	2m55	H.Y	GER使用
8	ダイナマイトベースボール	対戦者募集中	対戦台で強者をおまちしております。	

通信欄　●キャッツアイのソフトクリームが新しくなりました。青リンゴとラベンダーと牛乳とモカが仲間入りです。よろしくネ/
スコアの方はあまり更新見られません。次回から幅広く集計する予定ですのでお楽しみに//　Mas

プレイランドドリーム

福島県いわき市湯本町天王崎1－130　☎(0246) 43－7222

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スターグラディエイター(ガモフ)	4'19"99	K·E	1コインALL
2	D&DBS.O.M(エルフ)	3,118,556	Y·H	1コインALL
3	D&DBS.O.M(エルフ、シーフ)	4,296,343	Y·H&T·D	1コインALL
4	D&DBS.O.M(シーフ、ファイター、M.ユーザー、ファイター)	5,442,633	Y·HとK·Eとスパ玉とT·T·Tです。	1コインALL
5	ストリートファイターZERO2アルファ(春麗)	1,924,700	C.C.B	1コインALL
6	ストリートファイターZERO2アルファ(リュウ)	2,321,100	M·H	1コインALL
7	ガンブレードNY(スコアアタック)	66,074	PLD	1コインALL
8	ソニック·ザ·ファイターズ(スーパーソニック)	7'02"07	PLD	1コインALL 5本勝負

通信欄　●この号が出る頃には、バーチャ3が入荷していますので、みなさん遊びに来てください。ねえ?斉藤さん!?　by PLD
●10月頃には、バーチャ3のサウンドトラックが入荷しますので、買いに来てね。CDショップピュア　by MIYUKI

AGスクエア盛岡店

岩手県盛岡市駅前通り7－12　☎(0196) 51－6231

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2(サガット)	1,405,800	法人で～す(仮名)	真豪鬼で死亡
2	ストリートファイターZERO2(ナッシュ)	1,548,300	法人で～す(仮名)	真豪鬼で死亡
3	ストリートファイターZERO2(ガイ)	1,676,700	J·A	真豪鬼まで
4	ヴァンパイアハンター(モリガン)	1,203,300	LEK	1C ALL
5	首領蜂(TYPE－C)	29,194,630	Y·C	2－5　C×6
6	ネビュラスレイ	652,970	Bug	R－3　連付き ハマリ状態
7	バツグン(TYPE-A)	25,320,030	Y·C	1C ALL 連付き
8	ぷよぷよ	1,057,608	T·M(みくりや)	1C ALL 601ぷよ

通信欄　●先日、ロケテストでVF3やってきました。一応初プレイでクリアできましたが、Ⓔボタンは全々使いこなせませんでした。対戦を楽しくするのも、つまらなくするのも、このボタン次第だと思いますが、みなさん逃げるのだけは、やめましょう。

ファンタジーワールド　若松原店

栃木県宇都宮市若松原1－3－25　☎(028) 655－6150

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ラストブロンクス	2'10"40	"けんちゃん"こと　赤羽　健一様	1コイン　ALL NAGI使用
2	ラストブロンクス	2'31"68	スコアラーけんいちこと　赤羽　健一様	1コイン　ALL YOKO使用
3	ストリートファイターZERO2アルファ	2,703,000	T·Aこと金敷　翼君	1コイン　ALL 豪鬼使用
4	ザキングオブファイターズ'96(クラーク·テリー·庵)	532,300	BUNこと根本　裕文とそのお友達	1コイン　ALL
5	鉄拳2Ver.B	1'40"98	ここにも登場!けんちゃん	1コイン　ALL JACK－2使用
6	鉄拳2Ver.B	1'54"10	スコアー申請2回目!久須美　圭介様	1コイン　ALL PAUL使用
7	プロップサイクル	9,415	ナゾのこぎ王T·Y様	1コイン　ALL ストーリーモード
8	バーチャファイター3	ハイスコア募集中!	大会が近いのでエントリーはお早目に	

通信欄　●VF3の大会も目前にひかえ対戦がヒートアップしてます。スタッフの赤羽・久須美も対戦でエキサイトしてます。とくに赤羽に常連・スタッフ一同かなり苦しめられてます。かなりマジで　(渡) 対戦に強い奴・タイム出せる奴、誰でも来て!～新人スタッフⓀ

サターンステーション　バグ

福島県双葉郡大熊町下野上字大野439　☎(0240) 32－6195

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	D&DBS.O.M(M·ユーザー)	3,036,254	OBA	LV2　ALL
2	D&DBS.O.M(エルフ、M·ユーザー、シーフ)	4,420,693	(サンローズ、OBA、YAS－OP)	LV2　ALL
3	ザキングオブファイターズ'96	646,800	KEN	チョイ、アテナ、ラルフ　ALL
4	ザキングオブファイターズ'96	対戦29人ぬき	W	ロバート、ラルフチン
5	レイストーム	4,756,850	T.H	R－GRAY2 5面　死亡
6	ストリートファイターZERO2アルファ(サバイバルモード)	1,569,200	KEN	15人目死亡豪鬼
7	ラストブロンクス(YOKO)	4'04"43	YAS－OP	イージー　ALL 最後、ミスった。
8	ラストブロンクス(KUROSAWA)	6'52"11	YAS－OP	イージー　ALL 聞かないで(笑)

通信欄　●今日は、Ⓐです。今月はX－MENvsストリートファイターが新作で稼働していると思います!対戦プレイで熱くなってください。ではまた来月にお会いいたしましょう!!

パル

宮城県仙台市青葉区三条町12－14　☎(022) 273－4431

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	D&DBS.O.M	1,160,320	コズモパズルようやくカンスト　和泉	ALL×4 ファイター
2	ザキングオブファイターズ'96	546,600	AKI	ALL
3	ストリートファイターZERO2(サガット)	2,184,500	T·B	ALL
4	ストリートファイターZERO2(春麗)	2,031,600	VF3　背景きれい　和泉	ALL
5	ストリートファイターZERO2(ロレント)	1,973,900	しん太	ALL
6	餓狼伝説スペシャル(ダック)	2,053,100	T·B	ALL (回)
7	餓狼伝説スペシャル(ジョー東)	1,980,700	AKI	ALL (回) P×25
8	餓狼伝説スペシャル(テリー)	1,882,800	しん太	ALL (回)

通信欄　●D&D(初代)　ドワーフ(T・B氏保有)について、ファイターでも全国1位獲得!残るは2キャラ。全キャラ征覇なるか?
●VF3については、入荷するそうですが、いつでしょうか?プレイ料金は伝統の50円を守れるのか。真相は2月頃明らかになるのか

ゲームインナミキ明大前店

東京都世田谷区松原2－27－14　☎(03)5300－5747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	D&DSS.O.M（ファイター）	5,043,656	NST－にっきー～	パワーアップコマンド使用　ALL
2	19XX（モスキート）	16,866,700	Sin－Ogc	残×5　ボム4 ALL㊂
3	19XX（ライトニング）	16,765,000	K.O	残×5　ボム7 ALL㊂
4	ザキングオブファイターズ'96（アテナ・チン・ケンスウ）	572,800	まさやん	ALL
5	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま（優美）	1,763,800	OGA－小川㊣	ALL　16連鎖
6	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま（如月）	1,790,800	OGA－小川㊣	ALL　16連鎖
7	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま（詩織）	1,694,200	佐々木レイ	ALL　14連鎖
8	サムライスピリッツ（右京）	911,810	JFK	ALL
通信欄	●8月25日のぷよ通大会に来てくださった地方遠征の方々本当どうもありがとうございました。またこちらに来る機会がありましたら、お立ち寄りください。これがでる頃にはVF3も入荷してると思います。とっても楽しみです。			

ゲームセンターニュートン

東京都板橋区志村3－24－3高橋ビル1F　☎(03)3558－9766

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'96	554,000	ABA	ALL キムチーム
2	スーパーパズルファイターⅡX	326,590	FUMI	ノーマル　ALL ゴウキ
3	ハイパーアスリート	7'51	T・O	100m走
4	ハイパーアスリート	2m89	T・I	走り高跳び
5	ハイパーアスリート	109m57	T・I	ハンマー投げ
6	ハイパーアスリート	20m29	T・I	三段跳び
7	ハイパーアスリート	106m71	DDD(ディースリー)	槍投げ
8	レイストーム	13,837,250	EVA－01 洗脳度500%	R－GRAY2 ST6
通信欄	●この号が出る頃にVF3、蒼穹紅蓮隊が入荷していると思います。今年はシューティングがアツイですね。ついにV・Hが対戦台として復活しました。極まったプレイヤーの遠征お待ちしております。			

アミューズメントハウス　ソアル

茨城県北相馬郡守谷町御所ヶ丘2－11－12　☎(0297)45－6541

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'96	654,700	M・NARU（テリー・アンディ、ジョー）	1C ALL
2	ストリートファイターZERO2アルファ	2,888,800	IRT（ケン）	1C ALL サバイバルモード
3	ストリートファイターZERO2アルファ	2,684,100	IRT（さくら）	1C ALL サバイバルモード
4	ストリートファイターZERO2アルファ	2,621,500	IRT（ゴウキ）	1C ALL サバイバルモード
5	ストリートファイターZERO2アルファ	2,621,200	IRT（ガイ）	1C ALL サバイバルモード
6	ストリートファイターZERO2アルファ	2,436,400	IRT（ナッシュ）	1C ALL サバイバルモード
7	ストリートファイターZERO2アルファ	2,266,600	AKD（ローズ）	1C ALL サバイバルモード
8	ストリートファイターZERO2アルファ	2,272,600	YKK（サガット）	1C ALL サバイバルモード
通信欄	●当店では、これからもゲーム大会をやっていますのでよろしくお願いします。変わったゲーム大会もまたやりますので、みんなで笑いましょう。（本当に大会かよって感じだよなぁ）　ソアル　H－Dでした。			

アミューズメントプラザ・タイム鑑

東京都豊島区駒込2－12－9駒込富士ハイツ1F　☎(03)3910－1777

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'96	623,600	AI(怒チーム)	ALL・改ナシ
2	レイストーム	14,111,750	CRM	不明・改ナシ
3	マジカルドロップ2	889,648	SKF	ストーリーモード ALL
4	マジカルドロップ2	49,550	けろっ	ひらめきモード
5	マジカルドロップ2	4,374,474	I I I	ひたすらモード
6	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,690,100	あびすげーと（古式さん使用）	ALL
7	デカスリート	9m47	AYA(走り幅跳び)	改ナシ
8	デカスリート	97m53	SGI(槍投げ)	改ナシ
通信欄	●KOF'96にてAIさんが頑張りました。なかなかのスコアです。レイストームは難度も高し、とのこと。ですが、謎のプレイヤーORMさんのスコアも敢闘賞。マジカルドロップ2のスコアも伸びました。秋の新ゲーム、AMショーでチェックして来るね。　by　T・E			

アミューズメント　ジャスパ

東京都板橋区仲宿64－4　☎(03)3964－3008

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャロン	3'50"35	LIM　うぃ～すっ！まだ十代でぇ～すっ！	1コインALL ライデン
2	バーチャロン	4'27"82	ECG－テラ、ヒゲだよっ!ヒゲっ!	1コインALL テムジン
3	ザキングオブファイターズ'96	576,400	HUN　チンでストレート!ねてるだけっ!	1コインALL サイコソルジャー
4	ザキングオブファイターズ'96	564,500	N.N　カイザーウェーブ!キャプチュ～♡	1コインALL BOSSチーム
5	マジカルドロップ2	2,084,686	HUN　まだまだ甘いっ!	1コインALL ストーリモード
6	マジカルドロップ2	9,999,999	HUN　超人が出ない～。	ひたすらモード LV43カンスト
7	ストリートファイターZERO2アルファ	1,754,100	M.M　オイッキ!オラミサイル♡ってバカ	1コインALL 元
8	バーチャファイター3	たぶん入ってるだろう。	入ってるといーのにねぇ～♡早くしやがれっ	切り裂きジャッキー!次もいくっ!
通信欄	●ASPAも一こ?何んだそりゃ?ハア?ったく、．己の力をかえりみず．．．聖なる闇を汚すものくらはてて沈めぃぃぃっ！そうそう3で俺たちまたがんばっちゃうからよろしくねぇ♡キャハハ♡P．S．今月働いてませんぇ～ん♡来月がんばりま～す♡たろりん			

プレイハウス　Lee

千葉県船橋市本町1－9－4　☎(0474)33－3409

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'96	827,300	Y.F	ALL　チョイ テリー・クラーク
2	ストリートファイターZERO2アルファ(サバイバルモード)	2,282,900	Y.F	使用キャラ リュウ殺意の波動
3	ストリートファイターZERO2アルファ(サバイバルモード)	2,331,500	CAB	使用キャラ ケン
4	ストリートファイターZERO2アルファ(ノーマルモード)	2,023,000	Y.F	使用キャラ リュウ殺意の波動
5	サイキックフォースEX（玄真）	3'49"13	CAB	ALL
6	スーパーパズルファイターⅡX（ダン）	290,010	RIC	ALL ノーマル
7	クイズ地球防衛軍	953,000	TE2	
8	スーパーパズルファイターⅡX（モリガン）	297,870	LeV	ALL ノーマル
通信欄	●この文章が載る頃には、AMショーのゲームが出回っていると思いますが、一体どのゲームがヒットしているのでしょうか？非常――に楽しみですね。　by　ミッキー			

赤羽ニューオリンピア

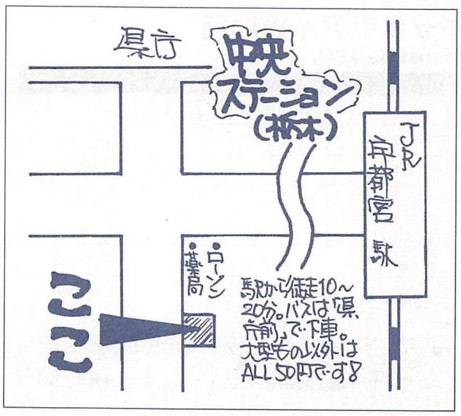
東京都北区赤羽2－10－5　☎(03)3598－0205

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイストーム	4,727,450	AMI	R－GRAY1 6面　連付き
2	レイストーム	10,298,800	A.A	R－GRAY2 6面　連付き
3	ロジックプロ	20,566	K・T	FINAL－3
4	ストリートファイターZERO2アルファ	2,726,300	NTS	サバイバルモード ローズ　P×12
5	もうぢゃ	1,000,000+α	S.Y	もくもく LV.99
6	ロックマン2	486,500	神繭	パーツを取り戻せ ブルース
7	ロックマン2	467,600	神繭	Drワイリーを追え　ブルース
8	ロックマン2	520,500	RUN	ロールを助けろ ブルース
通信欄				

アミー

東京都板橋区赤塚新町1－22－4　☎(03)3977－0202

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2アルファ(サバイバル)	2,891,500	二回転のタケオ	ALL（ソドム）
2	ストリートファイターZERO2アルファ(サバイバル)	2,866,600	ツモのみ	ALL（ゴウキ）
3	ストリートファイターZERO2アルファ(サバイバル)	2,721,000	フロリダ戦隊　サソレンジャー	ALL（リュウ）
4	ストリートファイターZERO2アルファ(ケン)	2,208,400	フロリダホフマン	ALL
5	ストリートファイターZERO2アルファ(リュウ)	2,239,500	フロリダ代表　サソリwithホフマン	ALL
6	アウトフォクシーズ（ベッディ）	13,773,000	GCA－Z?	ALL
7	ザキングオブファイターズ'96（ユリ、八神、マチュア）	586,900	チャッピー	ALL
8	ザキングオブファイターズ'96（チャン、チョイ、チン）	636,500	佐藤　豊	ALL
通信欄	●今更ながらストⅡXの大会を開催しようと思います（日時未定）参加希望の方はハガキに、住所、氏名、年齢、使用キャラ記入の上御応募ください。希望者多数の場合は、抽選にてこちらより連絡いたします。Xが最高作と思っている方は、ぜひ応募してください。			



アミューズメントセンター　ブリッジ

東京都国立市富士見台1－16－8　☎(0425)76－3362

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デカスリート（走り高跳び）	2m60	R.T舞風NSR	アレクセイ使用
2	デカスリート（棒高跳び）	6m30	R.T舞風NSR	カール使用
3	デカスリート（110mハードル）	11"90	R.T舞風NSR	ロビン使用
4	デカスリート（走り幅跳び）	9m43	R.T舞風NSR	アレクセイ使用
5	デカスリート	13,169	R.T舞風NSR	アレクセイ使用
6	サイキックフォースEX（ウェンディ使用）	4'51"60	ウェンディー萌え萌え♡九条　迅	1コインALL
7	バーチャロン（ライデン使用）	3'29"16	三千院　帝	1コインALL
8			11月分のイラストコーナーのお題は…→	「見たぞ聞いたぞAMショー」です
通信欄	●NSRくんご来店ありがとうございます。デカスリートはなくなっちゃったけどぜひまた来てくださいね。上記のお題イラストは10月募集分です。気になってしまった人はぜひご来店の上、店内イラストコーナー左端の掲示御覧ください。　by　ABO			

東京レジャーランド小岩店

東京都江戸川区南小岩8－15－3　☎(03)5668－8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ（グラスホッパーABC）	11,078,660	OMK－FET	ALL
2	デカスリート（円盤投げ）	82m64	NHK	イギリス使用
3	ザキングオブファイターズ'96（テリー・チン・イオリ）	670,100	GSM－亀	ALL
4	レイストーム（R－GRAY1）	8,509,200	N.F	6面ボス
5	レイストーム（R－GRAY2）	13,426,950	OMK－スキスキ山佐	7面初め4面ちょっとてきとう
6	蒼穹紅蓮隊（紫電）	8,051,360	OMK－寅寅ジャミラ	5面ボス
7	ストリートファイターZERO2（ゴウキ）	3,396,700	GSM－亀	ALL P×18 R×20　連必付
8	セガラリーチャンピオンシップ（プラクティス上級）	2'11"52	HAB㊖隊員	セリカMTクリア
通信欄				

アミューズメントスクエア　アルファ

東京都板橋区中台1－36－2　1F　☎(03)5398－3503

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'96（中国）	501,000	スタジャンNO139番	「ALL」
2	ザキングオブファイターズ'96（マイ・キース・テリー）	546,200	M.LL.LOVE	「ALL」
3	ラストブロンクス（クロサワ）	2,470,128	スタジャンNO139番	15人目落ち
4	ラストブロンクス（クロサワ）	3'22"01	スタジャンNO139番	「ALL」
5	ストリートファイターZERO2（ケン）	1,822,800	スタジャンNO139番	真豪鬼落ち
6	ストリートファイターZERO2（さくら）	2,292,800	スタジャンNO139番	17人目落ち
7	ストリートファイターZERO2（ケン）	2,108,300	スタジャンNO139番	17人目落ち
8	デカスリート（槍投げ）	97m41	スタジャンNO139番	ロシア人使用
通信欄	●最近、面白いゲームがなくなりつつあります。しかし、今回が掲載される頃にはショーも終り新作ゲームたくさんでるでしょう。当店は、新作ゲームも50円ヌメルダで遊べます。ハイスコアラー大募集中。			

ゲームセンター　エフワン
神奈川県秦野市今川町１－７　明王ビル１Ｆ　☎（0463）84－5114

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ（４－２号機）	11,523,920	ソフトSM講座	ALL
2	バトルガレッガ（２－２号機）	8,449,510	コーヒー牛乳定食	ALL
3	レイストーム（Bタイプ）	11,112,300	PG=SHM	6ボス
4	燃えよゴンタ	178,600	穴うめ（もうないです）	3人目
5	得点王２	2点	穴うめ（もうないです）	2試合目
6	美少女戦士セーラームーン（まこちゃん）	790,000	穴うめ（もうないです）	6面
7				
8				

通信欄　●これがのるころにはバーチャ３が入荷していると思います。みなさんやりに来てください。

AMランド　ケンタゴン
東京都新宿区百人町1－10－7一番街ビル1F　☎（03）5386－2460

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイストーム(R62)	12,713,750	CBA－CCB 北海道は、ええ所やろ	7ボス　連付キ
2	首領蜂(タイプB)	12,984,850	T.M	2－4　連付き
3	ストリートファイターZERO２(ケン)	2,475,500	CBA－CCB まぐれの全一アイン	ALL　ノーミス P×11
4	ストリートファイターZERO２(ザンギエフ)	1,902,900	KTO	ALL
5	ラストブロンクス（ユウサク）	3′46″75	ケンタゴン最強T	ALL
6	ラストブロンクス（ナギ）	4′25″48	翔	ALL
7	パズルボブル２	88,882,050	岡　知穂	ラウンド16
8	D&DBS.O.M（ファイター）	3,600,655	CBA－K.T	L－21　ALL

通信欄　●遂にケンタゴンから全一プレイヤーが出ました。CCBくんとRCA－NSTくんおめでとう。これからもがんばってよ。

GAME DEL RAY南口店
東京都保谷市ひばりが丘1－4－3外山ビル1F&2F　☎（0424）24－4622

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'96(アテナ・チン・ケンスウ)	576,800	ミン・タイツwith 141	ALL
2	ザキングオブファイターズ'96(イオリ・チョイ・アンディ)	567,800	ひばりが丘駅南口徒歩5分ディルレイの王様	ALL
3	デカスリート（走り幅跳び）	9m493	田ノ上先生	（U３A）
4	デカスリート（砲丸投げ）	26m028	関西人	（GBR）
5	デカスリート（円盤投げ）	82m140	J・スタークス命	（GBR）
6	デカスリート（槍投げ）	97m457	田ノ上先生	（RU３）
7	デカスリート（TOTAL RANKING）	12,872	田ノ上先生	（RU３）
8	ザキングオブファイターズ'96最強位決定戦	優勝	３冠王者しのぶ	テリー対戦45連勝

通信欄　●当店ではバーチャ３の大会を毎月行う予定です。第１回は10月下旬の予定です。年末には96年統一戦を行います。ひばりが丘最強メンバーと戦いたい方、ぜひ御参加ください。詳しくはお電話または店頭で。DAJ・若林君も来てね）　by　店員ジャッキー

アミューズメント　ピアフェスタ
山梨県甲府市中小河原571－１　☎（0552）43－7967（本店）

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'96	519,300	JAM	ALL 怒チーム
2	ラストブロンクス	5′07″82	ZGF－NCH－OLE　村上(仮名)	リサ夫 ALL
3	ラストブロンクス	5′24″91	NCH－OLE様	なぎ ALL
4	タイムクライシス	2′45″83	ムナコ行ってきた人 村上（仮名）	T.A　初級 ALL　ヘボ
5	タイムクライシス	3′48″63	ZGF－NCH－OLE様	T.A　中級 ALL
6	ソウルエッジVer.Ⅱ	5′15″26	ZGF－PAX	ALL ソフィーティア
7	ソウルエッジVer.Ⅱ	5′29″86	ZGF－PAX	ALL アルバンテス
8	ソウルエッジVer.Ⅱ	5′38″09	H.K	ALL ロック

通信欄

駒込ロケ　トライサム店
東京都豊島区駒込６－34－７清水ビル１Ｆ　☎（03）3915－3245

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'96(クラーク、庵、レオナ)	597,900	AAA	1コインALL
2	ザキングオブファイターズ'96(怒チーム)	516,800	UAA	1コインALL
3	ザキングオブファイターズ'96(怒チーム)	485,400	AAA	1コインALL
4	ストリートファイターZERO２(ソドム)	1,995,700	ITQ	1コインALL
5	ストリートファイターZERO２アルファ(ガイ)	1,104,300	ABC	1コインALL
6	ソウルエッジVer.Ⅱ（ジークフリート）	6′59″49	M.K	1コインALL
7	ソウルエッジVer.Ⅱ（平四郎）	7′26″19	888	1コインALL
8	スターグラディエイター（ガモフ）	5′07″68	M.K	1コインALL

通信欄　●今月はアーケードゲームの目白押しです。当店でも蒼穹紅蓮隊、XMENvsSTREETFIGHTER、バーチャ３が入ります。中でも蒼穹紅蓮隊には内輪でかなり期待が掛かっています。カッコイイゾ！蒼穹紅蓮隊！　by　EMAX

プレイシティキャロット伊勢佐木町店
神奈川県横浜市伊勢佐木町3-95　☎（045）252－1164

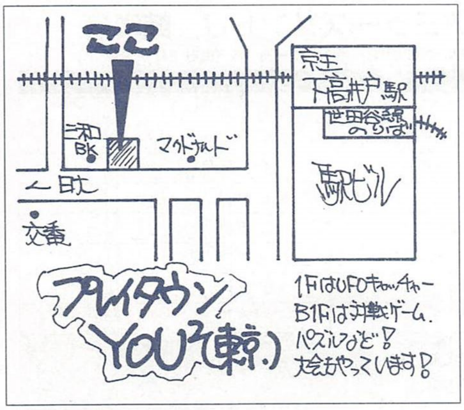
	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイブレーサー	1′51″478	FANCY－KETOSE	中級
2	レイストーム	8,797,150	ARK	R-GRAY２ 6面
3	レイストーム	5,853,050	DIE	R-GRAY１ 6面
4	ヴァンパイアハンター	1,181,100	葵　宏稀	サスカッチ ALL
5	ストリートファイターZERO２	1,880,000	SNK	ガイ ALL
6	ストリートファイターZERO２	1,778,500	TM	春麗 ALL
7	デカスリート	12,504	JUN	総合 GER
8	デカスリート	97m43	OYZ	槍投げ RUS

通信欄　●好評につき伝言板を増設しました。個人の伝言、サークル等の宣伝、イラスト等々、自由にご利用ください。尚、当店ではアルバイトを募集です。興味のある方は045－252－1164担当のオイカワまで。詳細については伝言板のチラシをご覧ください。

ゲーム　コンドル駒形本店
静岡県静岡市駒形通り１－１－33　☎（054）253－0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイストーム（R－１）	5,609,750	空牙　平じっつ!俺と寝てくれ♡byS・G	5面 同付
2	レイストーム（R－２）	5,127,200	アルテミス恋人募集中♡俺超かっこいいぜ♡	5面 同付
3	デカスリート（GBR）	12,693	ラオウ	1C ALL
4	ザキングオブファイターズ'96(中国チーム)	451,900	KP　この店ドクターペッパーがあった。	1C ALL 同付
5	D&DBS.O.M（クレリック）	3,539,450	ラオウ	1C ALL
6	ストリートファイターZERO２(2PKEN)	1,949,100	あきら	1C ALL ダンあり真豪なし
7	ガルディア	475,800	づか　イクヒデ君ちのアイスはコンドルで!	4面 連付
8	8/24キングオブファイターズ'96夏休み大会	!	優勝　YAS様	おめでとうございます。

通信欄　●AMショーも終り新作ラッシュの時期がきました！駒形本店でもただ今新作ラッシュ！基板リクエスト箱を設置しました。多数のリクエストがある基板は入荷するかも！御利用ください。VF３の他店強物対戦者募集中！１プレイ50円　by　サーファー秋山



AMファクトリー　タイムマシン
東京都豊島区南大塚３－44－11フサカビルB１F　☎（03）5951－6024

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デカスリート（TOTAL）	13,158	RGF－BXZ	ALL　イギリス
2	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,868,200	GAMさんのおかげ T.T	早２目使用 ALL
3	ラストブロンクス（EASY）	2′20″68	HEX	JOE使用 ALL
4	マジカルドロップ２	9,999,999	T.D（カンスト　おめでとう）	ひたすらモード レベル55
5	スーパーパズルファイターⅡX	461,670	全国レベル　EGO	ノーマルモード ALLデビロット
6	レイストーム	13,345,750	CRM	ステージ６ R－GRAY２
7	沙羅曼蛇２	1,629,300	Yuu	2－6 2P使用
8	ソウルエッジVer.Ⅱ	3′36″93	Yuu	ALL TAKI使用

通信欄　●X－MENvsST&VF３が50円で絶賛稼働中?のTMです。VF３が50円なんてなんとも太っ腹なゲーセンだ（笑）←予定です当店は新宿、渋谷、池袋のゲーマーたちに「幻の聖地」と呼ばれている。その理由とはいったい…　次号につづく　（バーチャ店長）

ICサービス狛江店
東京都狛江市和泉３－12－20　☎（03）5497－6971

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'96	556,400	K.D	アンディー、八神テリー使用
2	ストリートファイターZERO２	1,962,000	CJD	春麗ALL P×９
3	ストリートファイターZERO２	2,409,800	OMI	ケン　ALL P×10
4	ストリートファイターZERO２	2,168,100	OMI	さくら　ALL P×８
5	ストリートファイターZERO２	2,361,700	OMI	サガット　ALL P×10
6	レイストーム	6,753,400	emu	５面ボスまで R－GRAY２
7	すすめ対戦ぱずるだま	125,530	w－１(日奈)ヌルイスコアですまた。	あたぼう　ALL
8	エレベーターアクションリターンズ	401,300	w－１(日奈)改め、青アナ	イーディ、４面連射付

通信欄　●この号が出る頃には、VF３も入荷されてると思います。しかしタイムラグがあるため（これ書いてるのは、９月９日です）確かなことが言えません…。一応１プレイ100円で対戦３本先取の予定です。皆様の努力次第で４本になるかも？　VF2.1は５本です。　by　日奈

ICチェーン千歳船橋店&経堂店
東京都世田谷区船橋１－14－２　☎（03）3426－8528

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO２(ケン)	1,698,800	FCF	ALL 船橋店
2	ストリートファイターZERO２(チュンリー)	1,695,300	BOM	ALL 船橋店
3	雷　電DX	2,596,390	ゴウデツ	練習コース　連付 経堂店
4	レイストーム（R－GRAY１）	3,556,400	いつまでたってもヌルイ君	５面まで 船橋店
5	レイストーム（R－GRAY２）	5,468,400	T－nac	６面まで 船橋店
6	ザキングオブファイターズ'96	413,100	FD	ALL　アテナ・拳崇・鎮　経堂店
7	バイパーフェイズ1 New Ver.	1,524,222	PAM²	３面ボスまで 連付　船橋店
8	デカスリート（槍投げ）	97m56	ABA	アレクセイ 船橋店

通信欄　●お客様ノートを目立たない所に置いてあるせいか、１ヶ月で２ページほどしか進みません。ノート好きな方、是非ノートを書きに御来店ください。（笑）

GAME IN What's
東京都東村山市栄町２－22－21南ビル２F&B１F　☎（0423）91－0095

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO２アルファ	2,333,400	ヘチヨ山中	サクラ 1C ALL
2	ストリートファイターZERO２アルファ	1,997,000	ヘチヨ山中	リュウ 1C ALL
3	ストリートファイターZERO２アルファ	2,771,200	ヘチヨ山中	ケン　1C ALL サバイバルモード
4	ストリートファイターZERO２アルファ	2,700,100	シャミSRU	ソドム1C ALL サバイバルモード
5	ザキングオブファイターズ'96	698,200	PIL	イオリ　クラーク ラルフ1C ALL
6	ザキングオブファイターズ'96	592,200	NIX	ボスチーム 1C ALL
7	ザキングオブファイターズ'96	530,700	シャミSRU	イオリ　クラーク 舞　1C ALL
8	パズルボブル２X	103,863,200	KKK アーマーキング吉村	ふつうモード

通信欄　●現地点では、ストゼロアルファ、KOF96が絶好調です。ほかには、鉄拳２、VF２も、まだまだ好調です。しかし、この号がでる頃には、VF３で、当店はギンギンに盛り上がっていることでしょう。VF３をプレイするなら、是非、当店へ御来店ください。　by　店長

ゲーム　ブルース

岐阜県大垣市高屋町１－43第１ビル１Ｆ　☎（0584）82－6196

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'96	614,300	Y．2	エディトチーム ALL
2	ザキングオブファイターズ'96	541,700	KAZ	エディトチーム ALL
3	レイストーム	6,018,550	T.INAGE	R－GRRAYI 6面ボスまで
4	スーパーパズルファイターⅡX	313,750	アフロ㊍	モリガン　ALL
5	メタルスラッグ	2,043,240	肉球ついてます CAT	
6	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,841,300	通りすがりの㊍	虹野沙希　ALL
7	X－DAY 2	120歳	自転車もらってください エスカフローネKIO	地球生物８位
8				
通信欄	●とうとうポスターが店内には貼れきれずに表に貼るようになってしまったのです。通行人からみて何て思われているのでしょうか？			

プレイステーション　プラスワン

新潟県白根市小坂148－１　☎（025）373－6634

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ジェットウェーブ	1′34″053	ELF	初級 29″955
2	ジェットウェーブ	2′04″415	ELF	中級 39″801
3	ロジックプロ	29,426	CAT	ALL
4	ストリートファイターZERO 2	1,913,000	BAR	ALL チュンリー
5	デカスリート（トータルポイント）	12,564	CAP－AB.	ALL ロビン
6				
7				
8				
通信欄	●ストリートファイターZERO 2 アルファ、ダイナマイトベースボール、ロジックプロ、入荷しました。ストZERO 2 アルファの対戦もさることながら、ダイナマイトベースボールの対戦も熱いです。対戦の息抜きにどうぞ。			

アミューズメントパーク　タカラ島金沢杜の里店

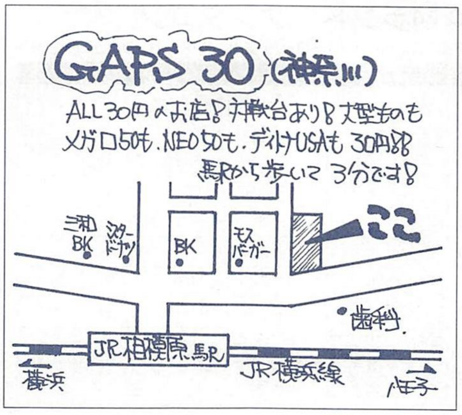
石川県金沢市若松町103街区11　☎（0762）34－8733

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO 2	2,191,700	R	ソドム　ALL 真ゴウキ有り
2	ストリートファイターZERO 2	2,227,600	R	春麗（旧）ALL
3	ストリートファイターZERO 2	2,076,900	K.S	ソドム　ALL
4	ストリートファイターZERO 2	1,202,700	M.S	春麗（旧）ラス負け ミキちゃんデース
5	リアルバウト餓狼伝説	1,745,200	K.S	キム ALL
6	リアルバウト餓狼伝説	1,652,000	K.S	キム ALL
7	マーヴルスーパーヒーローズ	933,000	END	ウルヴァリン ハルクまで
8				
通信欄	●タカラ島では全店基本的に禁煙です。完全禁煙もしくはコーナーでのみOK！ゲームをしながらのタバコは厳禁であります。神奈川県の全矢有吾君、北海道の鈴木奈沙さん、タカラ島へいけば禁煙です。（対戦アイランドおたより1，2より）			

ファイナル松任店

石川県松任市安田町38－１　☎（0762）75－0523

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'96（クラーク・マチュア・チャン）	621,900	KOC	ALL連・必なし １クレジット
2	ザキングオブファイターズ'96（クラーク・マチュア・チャン）	549,900	KOC	ALL連・必なし １クレジット
3	ストリートファイターZERO 2（ソドム）	2,217,800	SWE	ALL連・必なし １クレジット
4	ハイパーフェイズワン	3,620,100	T.O	ALL連・必なし １クレジット
5	ゲーム天国（ブーベラ）（タイムアタックモード）	7,308,330	OJAPAMAN	ALL連・必なし １クレジット
6	ゲーム天国（ファイター）（タイムアタックモード）	6,435,210	OJAPAMAN	ALL連・必なし １クレジット
7	ヴァンパイアハンター（フェリシア）	2,360,500	HSK	ALL連・必なし １クレジット
8	名作!続々入荷中!	ハイスコア募集中!		
通信欄	●ファイナルでは、となりのポニーで「ゲーメスト」を販売しております。ちょっとオトク？です。ぜひご利用ください。　店内のゲームポスターの無料配布を計画しています。日時など決まり次第店内告知します。今のうちにえらんでおいてネ！　by　店長			



アミューズメントJ　大垣店

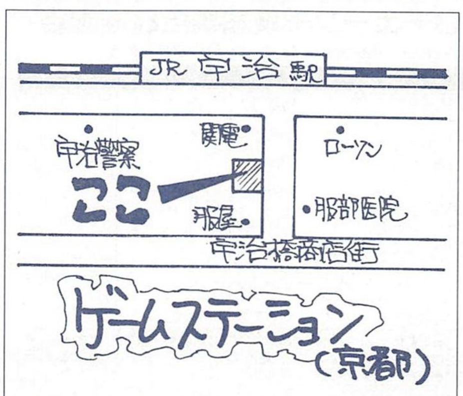
岐阜県大垣市築捨町３－119　☎（0584）88－0862

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'96（テリー、アテナ、舞チーム）	531,500	M.S	１COIN ALL
2	ラストブロンクス（YOKO）	3′01″33	Y.Y	１COIN ALL
3	バーチャファイター2.1（JACKY）	1′45″11	TAM	１COIN ALL
4	鉄拳 2 Ver.B（Heihachi）	2′03″66	YAS	１COIN ALL
5	ソニックザファイターズ（FANG）	5′12″01	IT	１COIN ALL
6	ファンティングバイパーズ（BAHN）	2′18″66	SKT	１COIN ALL
7	ソウルエッジVer.Ⅱ（ソンミナ）	5′47″73	M.S	１COIN ALL
8	ストリートファイターZERO 2 アルファ	710,300	ACE	１COIN ALL
通信欄	●いよいよ、９月13日より、バーチャファイター３入荷！対戦台８台の、岐阜県下最大規模の店！御来店ください。			

ファンタジアン大垣店

岐阜県大垣市築捨町３－121　☎（0584）89－6390

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO 2 アルファ	2,243,900	UPG	サバイバルモード ALL　リュウ
2	ザキングオブファイターズ'96	605,600	Y・Y	ALL　チン・アテナ・ケンスウ
3	ザキングオブファイターズ'96	470,400	Y・Y	ALL 大門・ユリ・チン
4	デカスリート（100m走）	9″44	MSA	アメリカ
5	デカスリート（走り幅跳び）	9m43	TNS	ドイツ
6	デカスリート（砲丸投げ）	25m82	MSA	イギリス
7	デカスリート（走り高跳び）	2m60	MSA	ドイツ
8	デカスリート（400m走）	42″88	HIR	フランス
通信欄	●KOF'96が相変わらずの人気で、その他にZERO 2 アルファのサバイバルモードやドラマチックモードでのプレイも人気です。当店は、人気ゲームはトーゼンのことですが、マニアックなゲームも入荷しますのでのぞいてみてください。ひそかな人気なんです。			



プレイシティキャロット静岡店＆アピア店

静岡県静岡市中吉田15－８プラザアピア１Ｆ　☎（054）263－8604

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	戦国ブレード（ハガネ）	1,738,400	善之字元帥	2－7　連付き
2	レイストーム（RG－2）	13,317,350	ASD－TMY	7面
3	レイストーム（RG－1）	7,193,400	参考君	6面
4	ねらってチュー	270,930	あいだでチュー♡	１COIN ALL
5	セクシーパロディウス（マンボウ）	1,305,100	もりいち	スペシャルボス オート　連付
6	ストリートファイターZERO 2 アルファ	1,846,300	善之字元帥	元、サバイバル ALL
7	ストリートファイターZERO 2 アルファ	2,554,800	Y³㊈	ナッシュ サバイバル　ALL
8	ストリートファイターZERO 2 アルファ	2,861,400	TOY	ケン　サバイバル ALL
通信欄	●当店では対戦、スコア、ともに盛り上がっています。蒼穹紅蓮隊、レイストーム、戦国ブレード、などのシューティングや、KOF、バーチャ３（？）アルファなどの対戦モノ等、幅広く楽しめますので一度は遊びに来てね。			

アップル（ママトップ）

静岡県静岡市竜南１－１－54　☎（054）248－7700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO 2	1,761,900	SC	ソドム
2	ニンジャマスターズ	8′37″32	SFN	１コイン　ALL らん丸
3	ラストブロンクス	2′23″38	AKI	NAGI
4	ザキングオブファイターズ'96	501,700	YOJ	テリー　マイ ケンスウ
5	ワイディングヒート（２周設定）	2′39″743	ZZZ	シビック（加速）上級　T・A
6	サイドバイサイド	3′40″93	MRJ	弩級　NSX（MT）
7	デカスリート	9″37	SIN－T	100m走 リー・ホアン
8	バーチャロン	2′29″39	DIO	ライデン
通信欄				

ゲームセンターだいおう

岐阜県岐阜市宇佐南３－７－５　☎（058）274－3295

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイストーム	13,039,600	H・Y	R－GRAY 2
2	蒼穹紅蓮隊	6,154,830	D・D	1－5
3	デカスリート	26m00941	ABC	砲丸投げ　連付 ドイツ
4	デカスリート	97m58642	EVA	槍投げ　連付 ロシア
5	デカスリート	42″26255	ZE.	400m　連付 イギリス
6	デカスリート	82m47913	H・K	円盤投げ　連付 イギリス
7	デカスリート	9m52124	M・K	幅跳び　連付 ドイツ
8	デカスリート	13,176	ABC	TOTAL　連付
通信欄	●バーチャ３やるならやっぱりだいおう!! 強者？の常連がお相手します。（さむい人にあたったら、ごめんなさい。笑）　店員一同 ●大門君、紙谷君、来店ありがとうございます。I－MA－Jは、３ではぜったいにいわす。　英京ラウ改めマラウより。			

アミューズメントJ　岐阜店

岐阜県岐阜市北一色２－１－29　☎（058）247－7980

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2	1′51″35	T・M（AKIRA）	１COIN ALL
2	バーチャファイター2	2′51″84	IND（JEFERY）	１COIN ALL
3	鉄拳 2 Ver.B	1′44″15	KAZ（LAW）	１COIN ALL
4	ソウルエッジVer.Ⅱ	6′45″89	Y.K（セルバンテス）	１COIN ALL
5	ザキングオブファイターズ'96	621,500	T.I（ブラジルチーム）	１COIN ALL
6	ラストブロンクス	5′42″76	GTR（JOE）	１COIN ALL
7	ファイティングバイパーズ	3′37″07	K.N（JANE）	１COIN ALL
8	デカスリート	12,525	KNI（USA）	１COIN ALL
通信欄	●９月14日より、バーチャファイター３が全国に先がけ多数入荷致しました。ぜひ、当店にて、腕試しをしてください。			

ジョイランドタイトー　天六店

大阪府大阪市北区天神橋 6－4－9　☎（06）351－1530

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイキックフォースEX (ソニア)	2′57″10	JFK	1C ALL
2	サイキックフォースEX (ウェンディー)	3′41″80	本当はウォレ使い会長 黄泉人知らず	1C ALL
3	レイストーム (R－GRAY 2)	8,308,300	M.K(川田)	1C　6面
4	ランディングギア (エキスパート)	346	SOO	1C ALL
5	バトルガレッガ (カイン)	13,050,970	I.H	1C ALL
6	バトルガレッガ (ゴールデンバッド)	10,537,000	M.K(川田)	1C ALL
7	19XX (震電)	13,948,700	I.H	1C ALL
8	連珠貴族 (上級)	1,234,800	みなもととかりん 一猫系闓	1C ALL 余り納得してね
通信欄	●最近なんだかサイキックフォースが元気です。対戦大会もこれが載るころには第3回ができそうです。イベントも行なっているハズなので、サイキッカーのみなさんぜひ遊びに来てください。もちろん普通のゲーマーの皆さんもどんどん遊びに来てね。　by SGN			

パートナー六地蔵

京都府京都市伏見区桃山町西尾10－1　☎（075）611－2901

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイストーム (R－GRAY 2)	5,970,100	Nin	5面、マニュアル
2	ザキングオブファイターズ'96 (テリー、アンディ、ジョー)	519,500	これ以上はムリ? イトウwith秀明	ALL
3	ラストブロンクス (クロサワ)	3′37″55	ムシュフシュ木刀アッパー	ALL
4	ラストブロンクス (ジョー)	3′46″83	SRK	ALL
5	デカスリート (トータルスコア)	12,692	JMC(聞け!わだみつおの声)	USA
6	デカスリート (トータルスコア)	12,633	JMC(アレクセイジャパンバンザイの人)	イギリス
7	デカスリート (1500m走)	3′21″81	JMC(オーディーババゴの人)	ドイツ
8				
通信欄	●これが掲載されている頃には、当店にもバーチャファイター3が入荷されている予定ですので、ぜひプレーしに来てください。			

あそび天国

石川県鹿島郡鹿西町金丸458－1　☎（0767）72－4218

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイヤーバレル	6,828,800	ノモモ02ー みんと12歳♡	ALL 連付
2	D&DBS.O.M (エルフ)	3,345,510	ノモモの弟子02	ALL 連付
3	D&DBS.O.M (ファイター)	3,285,380	ノモモの弟子03	ALL 連付
4	D&DBS.O.M (クレリック)	3,155,040	愛の戦士	ALL 連付
5	ラストブロンクス (リサ)	4′16″71	ノモモの弟子02	ALL
6	ストリートファイターZERO2 (ダン)	2,528,300	T.BALANCE㊃	ALL 連必
7	デカスリート (中国)	8″54	MAD㊁さん正月またきてください。MNT	特別連射付 ∧∧:100M走
8	蒼穹紅蓮隊		これが載るころには入っているでしょうね!?	IR㊁さん!!
通信欄	●みんな、バーチャ3は遊んだかな?熱いバトルがまた始まるぜ!ここ「あそび天国」にはバーチャ3を始め数々の新作ゲームが入荷しているかも知れません。それをたしかめるのは君だ!!君の来店を心から待ってるぜ!!それじゃあまたな、シーユー　by SRT			

アミューズメントワールド　モモ

大阪府寝屋川市萱島本町4－13　☎（0720）23－6995

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'96 (京・庵・クラーク)	670,400	しのぶとへきるとネコセット	ALL
2	ストリートファイターZERO2アルファ(裏・リュウ)	1,502,010	シュバルツ・ブルーダー	ALL
3	D&DBS.O.M (シーフ)	4,000,334	さとし	ALL L22
4	アクウギャレット (F－15XX)	6,708,710	AGF	ALL 連付
5	バトルガレッガ (ボーンナム)	12,119,400	次クリアします (byYUR)	7面中ボス
6	バトルガレッガ (チッタ)	9,341,670	ラスボスのばか (byYUR)	ラスボス
7	ストリートファイターZERO2 (リュウ)	2,374,700	DAN	ALL
8	スターグラディエイター (ベクター)	6′16″85	ヨガさん	ALL
通信欄	●今回も「新世紀エヴァンゲリオン」を押していきます♡当店では、ポスターヒーローズが仲間入りしました。ポスターはもちろん「EVA」です♡しかも今回は、綾波レイの等身大スタンドポップが当たるョ♡限定ポップだから早いもん勝ち!			

GAME's MILK

京都府宇治市大久保町北ノ山101－5　☎（0774）44－5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイストーム (R－2)	12,813,150	R・	7面ボス
2	バトルガレッガ (ミヤモト)	12,787,060	GSK	ALL
3	ラストブロンクス	2,48″90	ASH	クロサワ
4	バーチャロン	2′42″16	END	ライデン
5	バルキューブ	1,506,080	TNF	レベル36
6	デカスリート (走り幅跳び)	9m52	S・K	ロビン
7	デカスリート (1500m走)	3′15″30	UAG	カール
8	ザキングオブファイターズ'96	591,000	AIB	いおり　クラーク チンゲンサイ
通信欄	●バーチャロン・ZERO2・KOF'96などの勝ち抜き大会を毎月開催しています。またシューティング大会も毎月の恒例となり、盛り上がっています是非腕に覚えのある方の参加をお待ちしています。機関紙の発行は毎月15日です。投稿を募集しています。			

ゲームプラザ　トンガ王国

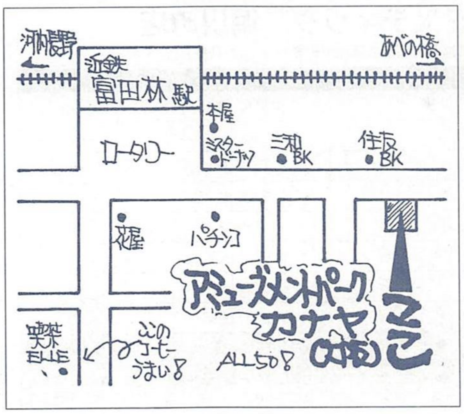
愛知県名古屋市中村区則武1－16－8第1Uコーポ1F　☎（052）452－0304

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スターグラディエイター	10′34″34	極悪人　魅衛覇縷	ゼルキン使用
2	ストリートファイターZERO2	2,578,000	滅殺大将　T(?)Nどうだー!!	P×13　ゴウキ 1C ALL
3	ストリートファイターZERO2アルファ	2,320,800	滅殺大将　T.N これでもかー!!	P×10　ゴウキ 1C ALL
4	ストリートファイターZERO2アルファ	ドラマチックバトル 99HITオーバー(笑)	cavの兄ィアーンドG やっちまったよ(笑)	ザンギ×2匹。回るだけ。
5	ザキングオブファイターズ'96	582,500	生涯現役+切り裂き通り魔+元秘書=極悪♡	チン・チョイ・マチュアbyHG
6	レイストーム	4,395,600	めっちゃキツイッス T(!!)N	5面まで 16ロックオン型
7	レイストーム	17,715,100	参考記録　店員立会スコアラー不明	7面ボス 2号機使用
8	スーパーパズルファイターⅡX	413,830	水中パクパク溺れて死亡HYKー変態教祖	ゴウキチガイ使用 4万落とした。
通信欄	●ときメモや同級生関係の景品が充実してるヨ!ゲーム大会もいろいろ楽しく熱くやってます!毎月第2土曜日午後3時に期待してネ名古屋駅から歩いてスグだヨ!みな、遊びに来てね♡イラストコーナーとかあります♡TELでの質問OK!待ってるヨ　㊥うさぎやま			

プレイシティ　チャレンジャー土居店

大阪府守口市土居町8－11　☎（06）994－7476

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロジックプロ	23,780	スーちゃん	F－4面まで
2	レイストーム	6,331,050	F.T	G－1使用 6面まで
3	レイストーム	5,796,000	NOY	G－2使用 5面まで
4	ラストブロンクス	1,185,905	自主製作特撮作品作りたい　滝沢キック山田	クロサワ使用 9面まで
5	ザキングオブファイターズ'96	789,300	H.K	ALL　レオナ クラーク・ラルフ
6	ザキングオブファイターズ'96	722,800	T.E	ALL　クラーク 庵・マイ
7	ロックマン2	449,000	ヤスカJr.　S.W	ブルース使用ALL ストーリー2
8	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,759,500	前田有奈紀	虹野使用　ALL 根性モード
通信欄	●当店はほとんど1ゲーム50円☆京阪土居駅下車すぐです☆ 駅の後ろにまわれば見えるよ!（解らないときは電話で聞いてOK）ちょっと「アレ」だけどいい人（笑）な店員一同、あなたのご来店を心よりお待ち申しあげております!!!　担当：氷室と店員B代			



プレイシティキャロット納屋橋店

愛知県名古屋市中区栄1－2－6名宝会館B1F　☎（052）204－0237

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイストーム	7,196,250	バイト引退記念 SOLID－S.S	R－GRAY1 6面
2	戦国ブレード	1,477,100	JR.	ユーニス 2－5
3	アルペンレーサー	1′40″736	マジカル頭脳パワー 3バサ娘	上級　T.T パーフェクト
4	プローブサイクル	14,765	ZIP	ALL
5	コズモギャング ザ・ビデオ	8,305,420	沢田まゆ命!! DO!	R－29
6	エメラルディア	4,884,371	Macco	Lv125 上級スタート
7	ソウルエッジVer.Ⅱ	4′24″83	UTU	T.A ソフィ
8	ソウルエッジVer.Ⅱ	4′36″93	自己ベスト1分近く更新　かくだん	T.A タキ
通信欄	●当店は、8月25日をもって開店一周年を迎えました。そのときに行った対戦台1日フリープレイのイベントはとても好評でした。これからも様々なイベントを行っていくので、ぜひ1度お店に遊びに来てください。STAFF一同お待ちしております。			

タイトーイン和歌山店

和歌山県和歌山市美園町5－1－8　☎（0734）26－1191

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイキックフォースEX	3′50″60	J	バーン使用 1C ALL
2	マジカルドロップ2	120,052	RAI	チャリオット 1C ALL
3	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,733,100	めかねーこ 今日は眠い	優美　根性モード 1C ALL
4	ストリートファイターZERO2	2,224,000	ししまる	さくら　ターボ 1C　真豪鬼まで
5				
6				
7				
8				
通信欄	●名古屋のFTH－AMCさん、東京のT・Tさん、帰省中のご来店有難うございました。当店をおほめ頂き大変嬉しかったです。ナイトストライカー、スラップファイト等なつかしい機種も取り揃えておりますので、みなさまも是非一度のぞいてみてください。			

ゲーマーズハウス　ガンマ

大阪府池田市石橋1－8－10ステーションプラザ3F　☎（0727）62－6780

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デカスリート (ロビン・バンクス)	12,945	OS－KSR－YUS 半月遅れた	ALL
2	バトルガレッガ㊟ (ゴールデンバット)	11,191,020	OS－KSR－FIAクリアがむずいし	ALL
3	レイストーム (R－GRAY 1)	10,829,950	OS－KSR－MOO 2周クリアとは(泣)	ALL
4	レイストーム (R－GRAY 2)	15,823,100	OS－P、①	ALL
5	スペースハリアー	35,217,500	うなじを隠す冬着が憎い。越中白一きん	ALL
6	源平討魔伝	58,100	超MM?めざせ朝日奈語マスターT・Hぷに	ALL
7	R－GRAYⅡ㊟	999,400	OS－H.G さようなら達人王	2－6
8	ブラッドブラザーズ㊟	1,158,370	今さらながら ミドル	5－3
通信欄	●この号が出る頃には少々肌寒くなっているでしょうけどバーチャ3が入荷していればちがう意味で熱くなっているのかも。どうしてもゲーセン内は空気が悪くなりがちなのでみなさまもカゼなどひかれぬように御用心を。　by　アースライターで胸星人の担当　津川			

ゲームセンター　ニュースター

三重県津市江戸橋1－130－7　☎（0592）32－0233

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	D&DBS.O.M (シーフ)	4,347,220	YOK	ALL 4分×13
2	レイストーム (R－GRAY 2)	11,111,250	CAT	7面ボス
3	ロジックプロ	35,372	SKM－地上絵㊜	ALL
4	バトルガレッガ (ゴールデンバット)	9,092,190	参考からあげ松井君	ALL
5	デカスリート (走り幅跳び)	9m50	SKM－地上絵㊜	ドイツ使用
6	デカスリート (走り高跳び)	2m60	SKM－地上絵㊜	ドイツ使用
7	デカスリート (棒高跳び)	6m30	SKM－地上絵㊜	イギリス使用
8	キャプテンコマンドー (4人同時、合計)	347,590	①ナスカ　②長瀬 ③SS.　④DAN	ALL
通信欄	●つ、ついに、クリアしました。キャプコマ4人同時、とっても長かった。とある期間しかプレイできなかったため、時間がかかってしまった。おもしろかった。でもまたプレイするでしょ!とうぜん!!　P.S.デカスリート店内から消えて+スカ号泣!!			

AM ZiZZ　大竹駅前店

広島県大竹市新町１－２－３大竹ニチエービル１Ｆ　☎（08275）３－5994

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイストーム (R－GRAY２)	12,801,150	CRS－サンモール	７面ボス
2	バトルガレッガ (ミヤモト)	11,863,370	XRX－いしはらくん	ALL　残×１
3	バトルガレッガ (ワイルドスネイル)	9,559,870	FBI	ALL　残×０
4	バトルガレッガ (グラスホッパー)	6,362,300	KEI	７面中ボス
5	マジカルドロップ２ (ひたすらモード)	5,232,536	Y.I	L50 かんたんスタート
6	マジカルドロップ２ (ストリートモード)	826,754	ポテ吉FC－YUN ようやく抜いた♡	マジシャン使用 エンプレス面
7	D&DBS.O.M (マジックユーザー)	2,825,020	ドライモン	ALL 宝44　隠７
8	パズルボブル２ (ひとりでパズル)	104,643,370	YUN ようやく１億	27面

通信欄
●バトルガレッガが人気上昇！蒼穹紅蓮隊も、もちろん入荷しますので、みなさまの御来店お待ちしております。
●ストZERO２アルファ、X－MENvsストリートファイターの対戦も盛り上がっております。

アミューズメントKSA

鳥取県鳥取市永楽温泉町111－B　☎（0875）21－3877

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイター ZERO２	2,195,700	ダンキ４－サンタ マリア	ALL P×９ DAN先生使用
2	ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま	1,774,800	SEJ－177	ALL　19連鎖 古式ゆかり
3	ニンジャマスターズ	6′58″60	SR	ALL サスケ
4	バトルガレッガ	9,970,600	SEJ－SR	１コイン７面 みやもー使用
5	レイストーム	4,925,350	小虎燕	１コイン６面 R－GRAY１
6	雷　電	3,690,300	穴野(仮)	１－８のボスまで
7	上海　万里の長城	716,380	穴野(仮)	１コイン30面 クリアできます
8	ストリートファイター ZERO２アルファ		スコア募集中	

通信欄
●８月31日にVIRUAL－ONの３on３大会を行いました合計14チームのエントリーで、なかなか盛況でした。
第２回目は９月29日に予定していますがどうなることやら…

アミューズメントスペース31

大分県大分市大字皆春100－2皆春プラザ内　☎（0975）23－5060

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO２ (サガット)	1,727,000	やぶらこうじにささぐ B－rogくん!	
2	ストリートファイターZERO２ (ガイ)	2,066,600	EMI娘にささぐ B－rogくん!	
3	ストリートファイターZERO２ (ケン)	2,475,800	セニョールにささぐ B－rogくん!	
4	ストリートファイターZERO２ (チュンリー)	1,688,800	セイバーにささぐ B－rogくん!	
5	バーチャストライカー	＋20	大城　猛	オランダ使用
6	ガンブレードNY (スコアアタックRemix)	58,464	TNK改めTNK	
7				
8				

通信欄
●バーチャファイター３大会開催決定／でも日時は未定。参加希望者は係員まで。なお賞品はあのicon○○○ほか盛り沢山（実はicon○○○が一番豪華だったりする）

ファミコンキッド出雲店

鳥取県出雲市今市町236－１　☎（0853）23－8807

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'96 (新・ブラジルチーム)	763,400	OZI	かんたんです。
2	ストリートファイターZERO２ (ケン・ALL)	1,153,600	湯村サターン	やったね
3	ストリートファイターZERO２ (ケン・ALL)	1,150,100	JOUKAI★ TUTOMU	P×３ O・C×５
4	ストリートファイターZERO２ (ごうき・ALL)	1,673,600	ペニ夫	山田っぺ
5	エジホン探偵事務所 (メル子・ALL)	193	セルゲー	ノーコメント
6	ザキングオブファイターズ'96 (チャン・チン・チョイ・ALL)	521,100	上原勉造(馬&虎)	上原流道場師範
7	ザキングオブファイターズ'96 (アテナ・舞・ユリ・ALL)	350,000	マサル改め「マサ夫」	女子高生チーム (一部巨乳)
8	ストリートファイターZERO２ (サイキョー流師範ダン・ALL)	2,593,100	Mr・タコツ	セーヌのぬし!? (ヒャッホウー)

通信欄
●先日、ザ・キング・オブ・ファイターズ'96大会があり、謎の高校生ファイター「ILV」君が優勝されました。また、多くの参加者のみなさん、ごくろうさまでした。当店では、大人気のカードゲーム「MAGIC日本語版」があります。どんどん遊んでください。

スーパーパンキーズbyミレニアム

岡山県岡山市表町１－11－８FANIQ地下１Ｆ　☎（086）227－7888

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイキックフォースEX	2′28″33	如月光流　神の背中が見えた!(マジ?)	１C ALL キース
2	サイキックフォースEX	2′54″90	如月光流　戦うバニーには神がついている!	１C ALL ソニア
3	スーパーパズルファイターⅡX	555,310	㊟　おなかすいた。	１C ALL モリガン
4	スターグラディエイター	4′00″64	M.O.S　どうみてもソウルエッジ	１C ALL ゲレルト
5	テトリスプラス	159,500	青木光男　やっぱりオッサンはアホじゃ	11面まで
6	マジカルドロップ２	4,920,318	NIO(M)ニオーン軍団参上From徳島	LV39まで
7	レイストーム	6,084,750	M.O.S　涙の７面＋一安心そーだったの	７面まで
8	バーチャストライカー	＋39	TTT	１C ALL DENMARK

通信欄
●サイキックフォースEX対戦者求む!!最強のサイキッカー四天王が挑戦者を待っています。同時にキャラ別LAPタイム挑戦中!!バトルガレッガ、レイストームクリアできる人お待ちしています。月に１回イラストコンテスト開催中!!プリント倶楽部も有ります。

アミューズメント　H.I.S

岡山県岡山市神下185－１　☎（086）279－8930

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'96 (怒チーム)	579,000	HVR	ALL
2	ザキングオブファイターズ'96 (キムチーム)	554,200	K２	ALL
3	ザキングオブファイターズ'96 (八神チーム)	520,200	K２	ALL
4	ザキングオブファイターズ'96 (サイコソルジャーチーム)	475,100	TMN	ALL
5	ザキングオブファイターズ'96 (餓狼伝説チーム)	474,300	BAD	ALL
6	鉄拳２Ver.B (王)	2′59″06	AMR	ALL
7	鉄拳２Ver.B (ポール)	3′07″55	BAD	ALL
8	メタルスラッグ	838,110	H・V	ALL

通信欄

ミスティック　堀川町店

広島県広島市中区堀川町６－４　☎（082）247－2335

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO２ (リュウ)	2,949,800	享	１C ALL
2	ストリートファイターZERO２ (ケン)	2,424,400	殺意のケン	１C ALL
3	ソウルエッジVer.Ⅱ (ファン)	3′07″16	MYS	１C ALL
4	ソウルエッジVer.Ⅱ (ソン・ミナ)	4′15″06	KYO	１C ALL
5	バーチャロン (テムジン)	5′40″88	I－Y	１C ALL
6	バーチャロン (ライデン)	7′34″02	ICB	１C ALL
7	バーチャファイター2.1 (アキラ)	2′47″29	BAZ	１C ALL ３本先取
8	ファイティングバイパーズ (トキオ)	3′28″35	EIE	１C ALL ３本先取

通信欄
●８月の４週連続ゲーム大会！いかがでしたでしょうか。各大会で入賞された方々、おめでとうございます。
●当店では、毎月第４土曜日にゲーム大会を行います。みんなで参加して、大会で盛り上がろうぜっ。
長髪店員　瞬

ハイテクセガ廿日市店

広島県廿日市市本町４－22　☎（0829）32－9530

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウってチュー	224,350	RNA	ALL
2	ストリートファイター ZERO２	2,190,200	Dee	３本先取　ALL ダン使用
3	ラストブロンクス	10,409	NON	クロサワ使用
4	ラストブロンクス	9′46″18	NON	３本先取　ALL クロサワ使用
5	リアルバウト餓狼伝説	1,677,400	J.M	ALL ボブ使用
6	バーチャロン	15′12″83	PEE	３本先取　ALL バイパーⅡ使用
7	バーチャロン	51″18″61	Dee	テムジン使用
8	バーチャファイター３	絶賛稼働中	たぶんね。	

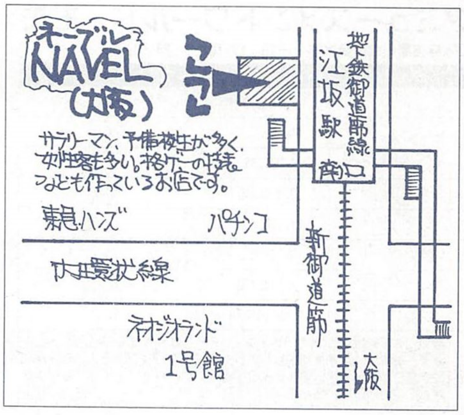
通信欄
●秋一秋といえばほーら思いつくのはセガ。セガといえばハイテクセガ廿日市。只今VF３対戦が熱い！かもしれぬ。はやってんの～?みたいな。廿日市のVF３のてっちん"LOざき"が、出張大出血大放出中！おめでとーございます。ラッキースタートです。

ゲームプラザ　アミュー

兵庫県西宮市松籟荘７－５竹林ビル２Ｆ　☎（0798）52－8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945 (震電)	2,083,300	EL２	ALL　㊎付
2	ストリートファイターZERO２ (ザンギエフ)	2,027,600	JRA	ALL
3	ストリートファイターZERO２ (ケン)	2,557,800	J.A	ALL
4	D&DBS.O.M (ファイター)	3,787,594	ウゲル	ALL
5	戦国ブレード (ハガネ)	1,515,400	ドラクソス	２－５
6	戦国ブレード (ユーニス)	1,353,900	K.K	２－４
7	戦国ブレード (天外)	1,208,100	ドラクソス	２－２
8	戦国ブレード (こより)	1,095,200	ドラクソス	２－２

通信欄
●ハイスコアラー大歓迎!!
おまちしております!!
アミューは、ALL50円です。



プレイスポット　ジョイジョイ倉敷店

岡山県倉敷市新田2971－１　☎（086）427－1588

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソウルエッジ (ソフィーティア)	5′09″87	OUK	ALL ５ROUND制
2	ストリートファイター ZERO２(KEN)	2,752,900	BAN	ALL
3	レイブレーサー (初級T.T.)	1′52″406	MRN	MT完走
4	スターフォース	1,727,600	懐しいやネ!!㊝ DEB	12面 GAMEOVER
5	ツインコブラ	4,430,240	海外版究タイもあるでよ!!なんでネ㊝DEB	AREA572 GAMEOVER
6	ザキングオブファイターズ'96	NOW PRINTING	シングル台用意してるからスコア出しに来て	
7	ザキングオブファイターズ'96	NOW PRINTING	ネ!!頼んだよ!!絶対だよ!!(笑)　誰に?!皆に!!	
8				

通信欄
●せっかくレゲーも用意してるのに!!遊びに来てくれてもいいのに!!スコアがネ…書けないのヨ。頼む!!誰でもいい!!スコアがほしいのだよ!!これをみても来ないんじゃ困るのよ(泣)　その前にもっとNEWゲーム入れろ!!って!?……ゴメン!!もう少し待って!!
by　店長

タスコピア江崎店

岡山県岡山市江崎468－９　☎（086）274－4384

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	19XX	14,225,500	SPN－PDT－ KEI	ライトニング ALL
2	バトルガレッガ	9,672,350	KK㊙	１C ALL
3	ザキングオブファイターズ'96	643,900	SPN－VPT－ YSK	ALL
4	スターグラディエイター	6′38″74	SPN－SPW－ NOD	ゼルキン ALL
5	パズルボブル２X	455,944,220	SPN－PDT－ KEI	ライトニング ALL
6	ストリートファイターZERO２	2,913,100	SPN－PDT－ KEI	ALL
7	ニンジャマスターズ	6′01″14	カマイタチ	ALL
8	サイキックフォース	6′02″41	カマイタチ	ALL

通信欄

アミューズメント　ラージ

福岡県山門郡三橋町大字下百町6－6栄和第1ビル1F　☎(0944)73－9408

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイドバイサイド(初級)	2′08″96	JAMA	スープラ AT
2	サイドバイサイド(中級)	2′30″70	RYO	スープラ AT
3	サイドバイサイド(上級)	3′05″13	RYO	P×－7　FD AT
4	サイドバイサイド(最上級)	2′41″56	MUGEN	スープラ AT
5	サイドバイサイド(弩級)	3′33″63	MUGEN	スープラ AT
6	アクウギャレット	7,914,280	NBA	ALL　残×1 P×4
7	ストリートファイターZERO2(豪鬼)	3,158,300	MUGEN	ALL P×1'5 OC×19
8	ザキングオブファイターズ96	大会やるっす	この本の出てる頃にゃ終ってるっす	

通信欄
●SIDEbySIDEが1プレイ100円になりました。

スーパーアカトンボ

福岡県福岡市東区香椎駅前1－10－10　☎(092)682－0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ	12,256,980	N'SA	ゴールデンバット 1C ALL
2	レイストーム	7,031,000	ALP	R－GRAY 6面
3	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,571,500	K.S－W	美樹原 1C ALL
4	ストリートファイターZERO2	2,070,500	OPT	さくら 1C ALL
5	ソウルエッジVer.Ⅱ	3′44″06	CIS	ソフィーティア 1C ALL
6				
7				
8				

通信欄
●ときメモグッズ人気爆発さすがです。残りわずかですが、第2、第3弾も入荷決定！ときメモファンのみなさん、ぜひ御来店ください。
　ハイスコアは新たな挑戦者が集まりつつあります。常連の方もガンバッて、どんどん申請してください。

ゲーム　えの木

高知県高知市旭町3－104　☎(0883)25－3999

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイストーム	7,134,400	クリアしただけ LAOS－長田仙人	R－GRAY1 1C ALL
2	バーチャロン	2′51″35	JUN	ライデン
3	戦国ブレード	960,200	アルバイター………(いか判読不能)	2－1 ユーニス
4	ストリートファイターZERO2アルファ	2,481,000	えの木大好き	ゴウキ使用 真・ゴウキまで
5	戦球	9,295,960	LAOS－長田仙人	腕前判定モード
6				
7				
8				

通信欄

GANE EVEZOO

福岡県大牟田市新栄町16－9　☎(0944)43－4963

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2アルファ(ノーマルモード)	2,120,700	ぷよマスター	1C ALL ⊖9 リュウ使用
2	ストリートファイターZERO2アルファ(サバイバルモード)	2,255,300	ぷよマスター	1C ALL ⊖8 リュウ使用
3	サイキックフォースEX	2′57″10	ウェンディー　AOI私の夢は現実です	1C ALL ウェンディー使用
4	サイキックフォースEX	2′57″36	ウェンディー　AOIぼくがサイキッカーだ	1C ALL ソニア使用
5	スーパーパズルファイターⅡX(ノーマルモード)	559,460	ぷよマスター	1C ALL デビロット使用
6	レイストーム	R－GRAY1、2共に募集中	クリアだけでもしてくれー!!	
7	ザキングオブファイターズ96	募集中		
8				

通信欄
●近ごろ、ハイスコアの出が少ないようです。スコアラーのみなさん、スコアを出してください。むずかしいゲームなんかは、クリアだけでもいいです。それからスコアを出してください。
by　MTL

高宮ラッキーゲームセンター

福岡県福岡市南区高宮1－6－11　☎(092)524－6557

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スターグラディエイター(ゲレルト)	3′23″13	MOG－㊣	1C ALL
2	スターグラディエイター(ガモフ)	5′17″51	HON	1C ALL
3	ラストブロンクス(クロサワ)	1′49″58	今夜のKAZ	1C ALL
4	ストリートファイターZERO2アルファ(バーディ)	55,500	バイソナー	1C ALL 青豪鬼のみモード
5	蒼穹紅蓮隊(屠竜&紫電)	ALLクリア	バイソニャー & CBN	15COIN ALL　えび♡
6	サイキックフォースEX(ソニア)	3′05″00	バインソナー・・・、じゃなくて、ソニヤ	1C ALL
7	サイキックフォースEX(キース)	3′56″73	アラジン様－MOC－K	1C ALL
8				

通信欄
●アドバイスありがとう、ちんたつさん。
あと5年間、がまんしてみます。あわれみに変わるまで・・・。
by　リナー&CBN

ビデオ&ゲームサークル　デューク

愛媛県宇和島市丸の内4－4－20　☎(0895)25－5726

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO2アルファ(サバイバルモード・ケン)	2,601,400	宮崎重明	18人オール! G掲載!20回
2	ストリートファイターZERO2アルファ(サバイバルモード・リュウ)	2,001,600	宮崎重明	18人オール! G掲載!21回
3	スターグラディエイター(サターン)	5′39″44	ガイル3世	ALL G掲載!16回
4	ザキングオブファイターズ96(庵・クラーク・マチュア)	546,400	フランケンシュタイナー	ALL(チーム) G掲載!28回
5	ザキングオブファイターズ96(庵)	511,100	コルテス	ALL(シングル) G掲載!9回
6	ストリートファイターZERO2(春麗)	2,159,000	宮崎重明	ALL G掲載!22回
7	ストリートファイターZERO2(ローズ)	2,111,600	お絹ちゃん	ALL G掲載!2回
8	ストリートファイターZERO2(サクラ)	2,035,400	宮崎重明	ALL G掲載!23回

通信欄
●夏休み特別企画"KOF96大会"優勝はSLE清水チーム(F・シュタイナー、宮崎重明、SLEⅡ世)2位は木熊建設チーム、3位はGフォースチームでした。オメデトウ！暑い夏も終わり、10月はデュークオープン11周年！KOF"チーム&シングル"大会開催！

ゲームスポット　フォーカス

大分県大分市末広町1－1－5　☎(0975)32－4355

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ96(テリー・クラウザー・クラーク)	756,600	ABC－K君	ALL
2	ストリートファイターZERO2アルファ(ケン)	2,692,800	CHA	ALL P×12
3	ストリートファイターZERO2アルファ(リュウ・サバイバルモード)	2,322,100	K.O	ALL P×10
4	スターグラディエイター(ビルシュタイン)	3′46″20	KTD	真ALL
5	スターグラディエイター(ゼルキン)	4′35″27	HAM	ALL
6	ストリートファイターZERO2(リュウ)	2,630,300	???	ALL P×12 真豪鬼アリ
7	レイストーム(R－GRAY－2)	9,362,150	K君　ネーム入れめんどくさいのでABC	6面
8	首領蜂(TYPE－B)	35,090,940	H.K ほとんどアドリブ	2－5 連

通信欄
●いやあ～バグリそうだと思ってたらバグリましたねーアルファのドラバトモード、CHA&K.Oさん。ドラバトモードとNEWさくらの白パン人気上昇中?
by　M.A

ビデオ・イン・キャッスル

福岡県北九州市小倉北区京町2－2－16　☎(093)551－5193

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	戦国ブレード(アイン)連付き	1,444,800	N・E	(2－4)
2	戦国ブレード(ユーニス)連付き	1,325,300	ユーニス大好ッ娘 文介	(2－4)
3	レイストーム(R--GRAY2)連無し	10,869,500	一刀両断之介	STAGE　6
4	天地を喰らうⅡ	33,020,600	闇忍者・(忍)　α	1C ALL 魏延使用
5	魔獣の王国	808,800	闇忍者・(忍)　β	1C ALL
6				
7				
8				

通信欄
●よく聞かれることですが、古いゲームで出したいハイスコアーもOK！ですので、ゲームの新旧を問わず、ハイスコアーが出たら、係員まで申請してください。待ってま～す！

ゲーム　ストリート

愛媛県西条市大町1699－4　☎(0897)53－5783

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイストーム	8,295,950	金八刑事こと 借金大魔王	R－GRAY2 6面
2	レイストーム	5,715,250	金八刑事さん ありがとう　S.H	R－GRAY1 5面ボス
3	バトルガレッガ	8,555,530	SoDoM改	Gバット 7面中ボス
4	スーパーパズルファイターⅡX	356,080	K.O	ドノヴァン 1C ALL
5	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	3,752,000	こうたろ～	美樹原　愛 1C ALL
6	バーチャロン	2′54″14	GT	ライデン 1C ALL
7	ハイスコア募集中→	スターグラディエイター	SFZ2アルファ	蒼穹紅蓮隊
8	対戦者求む→	デッドオアアライブ	X－MENvsSF	VF3

通信欄
●この秋、対戦が盛り上がりそうな予感。各メーカーから、強力な対戦ゲームがめじろおし、当店では最新作が続々入荷中、乞うご期待！

狙うぞハイスコア!!2の次回の〆切日は、

11月10日(日)

を予定しています。

ゲーセンマップを募集しています!

狙うぞハイスコア!!2掲載店はもちろんですが、読者の方もオススメゲーセンのマップも募集中です。こんなお店がある！とか、こんなゲームが置いてあるよ！等、簡単な紹介もOK！地図を付けて下記までお送りください。

〒101　東京都千代田区神田神保町1-26　新声社ビルゲーメスト編集部
「狙うぞハイスコア!!ゲーセンマップ」係まで

ハイスコアラーの世界



今回は、レイストームムック締切直前逃亡者を含む6名で行って来ました！

第6回 扇ヶ丘レジャーセンター

石川県石川郡野々市町高橋町86－2
☎(0762)46－6406
営業時間／9：30～1：00
定休日／年中無休
筐体数／1号店75台、2号店73台
スコア常連／20～26歳。いろんなゲームをするが全一とるのは格ゲー。夜8時～10時に集まり始める。

担当＝INΣ－きらり屋

とりあえず中に入ってびっくり

今回訪れた扇ヶ丘レジャーセンターは、その外見からして独特の雰囲気漂うお店です。とりあえず中に一歩足を踏み入れて、まずびっくり。店内1階を見渡せば、縦横無尽に走るピンク色に塗られた鉄骨が、不思議な空間を造り出しています。

2階への階段を上がっていくと正面に広がるオールドゲー&シューティングの小部屋。ここでは画面の映り込みを考慮してかなり控え目に設定された照明が、これまたアメージングなワールドを形成しています。

さぁ、この扇ヶ丘へ向かったのは6名の取材陣（うち締切直前逃亡者3名含む）。我々をここで待ち受けているのは果たして！



常連の皆さん。前列左から、T・Clue-KOS氏、すさまG-rカモネ氏、T・Clue-ISD氏。そして後列左から、RIK氏、T・Clue-じょ～じ㊎氏、GOR-TRN氏。

スコアボードと共に重要なもうひとつのボード

取材で訪れた時刻は、昼の2時でした。この時カウンターに座っていたのは、常連の間で「おやじ」の愛称で親しまれている、扇ヶ丘の名物店長前田さんです。

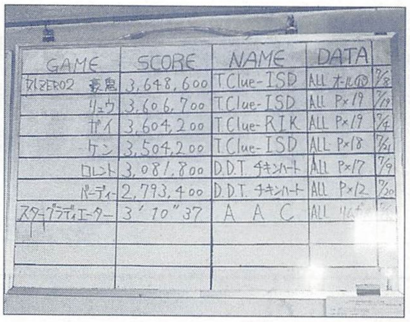
扇ヶ丘は店舗が2つあって、2階建ての広いほう、1号店でスコアボードにカメラを向けて撮影しようとしていると、突然背後から野太い声に呼び止められました。振り向くと前田店長が立っていて、取材に来た旨を説明すると朗かに理解を示し、店の説明をして下さいました。

扇ヶ丘の店ができてから今に至るまでのことやハイスコアラーの変遷など、昔の話を教えてもらうことができました。

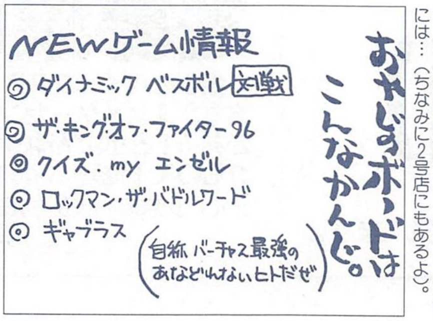
「おやじ」の人気のひとつは、手書きのホワイトボードにあると常連は言います。1号店に入ってすぐの階段のある壁に貼られているスコアボードの隣に、新作入荷予定やオールドゲーム状況、そのほかいろいろを告知するためのホワイトボードがあります。これは店長の手によって書き換えられ、常連一同が手を加える度に楽しみに見ているとのことです。皆さんも扇ケ丘に行った際には、必ず細部までチェックしましょう。

そういえば取材に行く前、扇ヶ丘にFAXを送りたくて何度もト

扇ヶ丘レジャーセンター1号館に掲げられたスコアボード。



そしてその左隣にあるNEWゲーム情報には…（ちなみに2号店にもあるよ）。



首領が語る

常連移住の壁を乗り越え…



バックの盾がマブシィ！
店員T・Clue-ISD氏。

―扇ヶ丘の常連の皆さんは、結構昔からこの店に通ってるんですか。

「いいえ、そんなに昔じゃないですよ。'94年から人が集まり出したんです。」

―それじゃあ皆さん扇ヶ丘に集まり始めてから、まだ3年足らずなんですね。

「でも今居る常連の殆どは、'93年に閉店したハイテクセガ金沢という店から扇ヶ丘に移住してきたんです」

―ハイテクセガ金沢ですか。その頃のことから教えて下さい。

「7年くらい前にハイテクセガが金沢にオープンして、その頃周りにあったいくつかのゲーセンから徐々に人が集まり始めたんです。その頃はまだ全一を獲るぜ！というようなやり込みをする人は、あまりいなかったですね。

―地道に力をたくわえつつ、長期に渡る潜ブク期間を過ごしていた、とかそんなカンジですね。

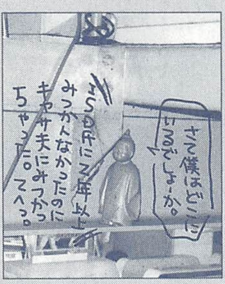
「それがちょうど、餓狼伝説スペシャルの頃EXPO氏らと、気合を入れよう!!と言っていた矢先に、店がなくなるということになってしまったんです。このペースでいけば、来年は全一が…という'93年の年末でした。

12月にハイテクセガ金沢が閉店になって、'94年から扇ヶ丘に人が集まり出したんです。1月頃にパラパラと来はじめて、2月頃からスコアをやり出して。B・J氏のレイフォースなどで、獲り始めました。

そしてこの頃から、WiLL（京都）にマメに遠征に行くようになり、店同士の関係ができ始めたんです。情報が少なかったので、WiLLの人たちの存在は、かなり重要でした。

ちなみにKOS氏が『五月陣戦』で全一を獲ったのはUYK氏の力によるところが大きいし、自分もズガ夫氏の勧めでファイターズヒストリーダイナマイトをやり出して、お陰で全一を獲れました」

―いろいろなことがあって、今の扇ヶ丘があるってワケですね。



店内のドコカに秘密の木彫りが隠されている。

ライしたのですが、年輩の店員さんが受話器を取ってしまって送信できず途方に暮れた日がありました。恐るべし、前田店長！

プレビリアン？知らないっす～

当日は、現役の人、そうでない人など大勢のスコアラーが集まってくれました。

なにげに15年以上も前からハイスコア業界でスタートを切っている、ずんたたぱあっち氏（プレビリアン、ファイアートラップ、ゲイングランド2P、エアバイクコップ等で全一）が来ていたりするので、昔からハイスコアラーの育ってきた地域なのだなぁーと実感してしまいました。

ストゼロ2の時期に一児の父親になったｒカモネ氏は、帰宅時間を気にしつつ、遅くまで取材に付き合ってくれました。

ISD氏には取材に関して全般の面倒を見てもらい、ソドムのパターンまで見せてもらいました。

TRN氏は当日来られなかった、FGK・VIRGO氏（アフターバーナーIIでHit1621のすごいひと）のことも交えて話してくれて、じょ～じ氏はアンケートの「思い出に残るあの人のあのプレイ」に、某AN2研の●●さんがパワードリフトDX筐体から降りるのに苦労していたこと、なんて書いていました（●●さんって扇ヶ丘の常連だったんだそうな）。

IKD・GON氏とは、全国を巡る旅のゲーマー雲雀豊（またの名をボワヲ）氏の話で盛り上がり（石川県の人だったなんて意外です、私は滋賀県で逢ったから）、町田市に暫く居たEXPO氏には、その頃の話も含めて（アテナ店長山岸さんのこと等）聞かせてもらいました。KOS氏は入院中の京都のヅガ夫氏の体のことを心配してましたよ。

取材時間と頁数があればもっと紹介したい話や人がいるのに！

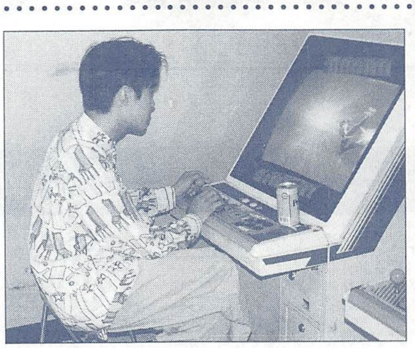
最近は、ゼロ2もそろそろ賞味期限が切れつつあるらしく、2階ではスターグラディエイターが盛り上がりを見せ、ロジックプロの攻略の真っ最中でした。

ぼちぼち佳境を迎えるハイスコア☆争いでは注目の扇ヶ丘ですが、スターグラディエイターでさらに上位に浮上するのでは？との問いに「キャラによっては、頑張りたいです」

ワクワクしながら、年末の闘いの行く末を見守りましょう！



ISD氏が、ストゼロ2のソドムを見せてくれました。ありがとー！



カモネ氏が春麗をやっていたので、思わず撮ってしまいました。奥さんと花恋ちゃんを大切にしなきゃダメだぜ。



次号予告
ゲームセンターを
10倍おもしろくする本
GAMEST
VIDEO GAME MAGAZINE
毎月15・30日発売

一押しはコレ!

いよいよ全コマンド公開だ!
バーチャファイター3 (セガ)

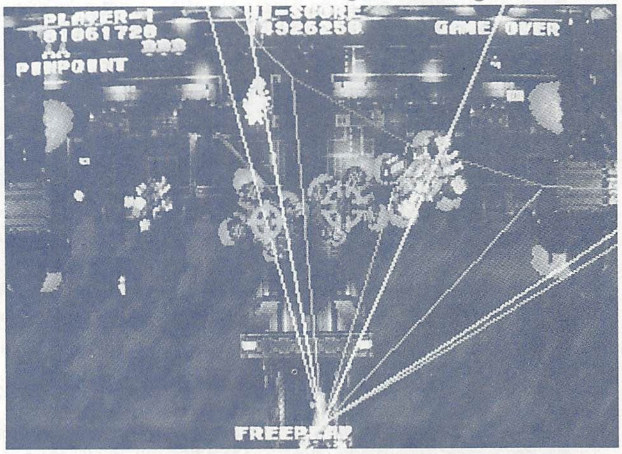
全キャラの性能をじっくり紹介! (SNK)
サムライスピリッツ天草降臨


©SNK 1996

本格攻略開始! (カプコン)
X-MEN VS. STREET FIGHTER


©TECMO, LTD. 1996

いよいよ発売!準備はいいかい? (テクモ)
デッド オア アライブ



©EIGHTING ©RAIZING 1996

大攻略

敵別にじっくり攻略!
ウォーザード(カプコン)

3面攻略! 呑竜もこれで倒せるぞ!
蒼穹紅蓮隊(エイティング/ライジング)

さらに濃い攻略をお届けしよう!
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96(SNK)

※内容は変更する場合があります。ご了承ください。

レイストーム(タイトー)/ダンシングアイ(ナムコ)/ファイターズインパクト(タイトー)/セガツーリングカーチャンピオンシップ(セガ)/プリクラ大作戦(アトラス)/バトルガレッガ(エイティング/ライジング)ほか

ゲーメスト次号(No.184)は
特別定価550円(税込み)
10月30日(水)発売!!



●さんざん稼ぎゲームをやり続けてきた私が言うのもなんだけど、最近、シューティングに稼ぎ要素のありすぎるものが多いと思う。それよりも先に、その面を、またその敵を、クリアするのが難しく、それが面白いものがほしい。最初の1ヵ月に、マニアがクリアできないくらいの難しさのものが燃えるんだけどなあ。あまり稼ぎによって、プレイスタイルが変わってくると、せっかく先に進んでも虚しい感じがして…。

（石井ぜんじ）



●担当しているゲーム以外では、最近はもっぱら蒼穹紅蓮隊。2号機（紫電）でプレイしているが、6面が見えねえぜこりゃこりゃってな感じ。ロックするために近づく…これがなければ威力の低さも目をつむれるんだけどねぇ（動きも速いし）。

このところ少しダウン気味だったが、沖縄、イギリスと2回のリフレッシュ休暇を経て（英は仕事だけど）今ここに完全復活!! なるか？

（C・LAN）



●今年の夏はレイストームに燃え^2、遊びに行った記憶がほとんどない。そのぶん秋は旅行しまくる予定。すでに9月の頭には扇ヶ丘の取材におミソ（ISDさん、どうもありがとう）、中旬には軽井沢→松本→上高地に2泊3日で行ってきました。10月には昨年からの願いかなって、紅葉を見に黒部に行く予定。宿も確保できたしあとは…仕事をいっぱいしてお金貯めよっと。

（免許復活の日まで…あと168日の予定、KKYーいなりん）

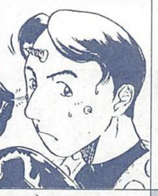


●深夜の多摩川サイクリングコース数十km走が日課となった今日この頃。夏まで仕事を抑えた分だけ、体調はすこぶるイイ感じ。新社屋に移転して気分も一新、体力の許す限りジャンジャン仕事をこなす予定です。まずはスポーツかクイズ物から攻めますかね。

追伸：宇都宮シーサイドリゾートの皆様、遠征の際はいろいろとお世話になりました。機会があればまた遊びに行きますのでどうぞよろしく。（置き土産にディグダグのスコアを残した立衆多）

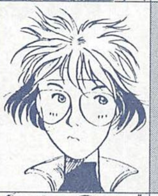


●この間編集部でプリンプリン物語の話題を出したら全く通じなかった。プリンプリンもボンボンも、オサゲも、火星人も、ランカーも、ヘドロも、花のアナウンサーも、わかってもらえないのだ。そんなわけだから当然600こちら情報部のロクジローも、名前投票で惜しくも敗れたナポレワンも通じない。全員に聞いたわけじゃないけど少し寂しい思いをした。（プリンプリン物語を全編通してビデオで見たい珈琲　ふりーく。誰か持ってない？）



●最近、自分の人格などを顧みる機会があった。今まで他人に何をいわれようとも自分は自分と気にもとめなかったが、もしかしたら自分が気付かないうちに、人を傷つけたり傲慢に振る舞うことがあったのかなと考えたが、自分の欠点を見出すことはやはり難しいようだ。今後、気を付けます。とか人に言っても仕方ないが、今まで迷惑をかけてしまった人にはすまなかったと思う。自分の思いがすべて伝わることはないとしてもだ。

GYU



●ごぶさた！SHOです。夏も終わり、秋に変わりつつある今日このごろ。秋といえばスポーツの秋！今、草野球をやりだして、超盛り上がっているが、体がイマイチいうことをきいてくれないのでこまっている。グローブやスパイクを買い、ユニフォームを作り、気合は入りまくり！いつもは体を動かしていないので、運動して汗を流すのは気持ちがいいね！みんなもゲームばかりしていないで運動してはいかが？

（背番号99のSHO）



●「〝ブーメラン〟キャサ夫と行く沖縄ツアー'96」に今年も行って来ました！今回はまさ兄、MVP、SHO、フニャ夫、きらり屋、チャッキー（EX）とライター勢8名+アテナ常連と主催者の体操カゲ氏（お世話になりました…）総勢14名と、ほとんど慰安旅行のノリで島内観光や無人島ツアーといった内容。中でも今回の当たりはミンナ島でのシュノーケリング！コバルトブルーの海に熱帯魚群は最高!! 来年もまた行くんでしょ？

（伊勢猫）



●なんか最近ゲームの画面を見るとマブタがスゲー重くなる…。そーいや最近家の布団で寝てないな～。う～帰って寝たい…はっ仕事仕事…。さて話は変わってVF3。今までVF1や2はもちろん、ポリゴン格闘ゲーをやっていなかった私だが、なぜか3はやってみようって気になった。うーんなぜだろう、私がミーハーなだけか？　この号が出る頃に自分がどれだけ上達してるかが楽しみだ。

（CHU）

OPINION 論

AMショーから近未来の方向性を探る

石井ぜんじ

ゲームのヒットする重要な要素は、グラフィックとゲーム性である。この両面で優れた人たちが、歯車をかみ合わせて仕事ができているメーカーは幸運である。

だが、グラフィックといっても、重要なのは見た目のインパクトであって、純粋な絵の美しさではない。広い目で見た演出が必要なのだ。それは見せ方の工夫であって、新しい表現法法である。新しい表現をするには、技術の裏付けがないとできない場合が多い。

ストリートファイターIIは、実に見事なグラフィックで大きなインパクトを当時のプレイヤーに与えた。だが、それを可能にしたのは、キャラクターのパターン数の多さである。1キャラにたくさんのキャラパターンを使おうという発想と技術があって、初めて可能になったのだと思う。

バーチャファイター2の場合はもっとわかりやすい。ポリゴンの視点変更と、テクスチャーマッピングという2つの技術を最大限に活用したからこそ、あれだけインパクトを与えることになった。もちろん技術だけではダメで、いかに活用するかがポイントなのだ。

だがこれまで進んでくると、1対1の対戦格闘ゲームの表現方法は、そろそろ限界に近づいてきたと感じる。むろん限りなく高みには近づくだろうが、画期的な変化は予想しにくい。

すると、対戦格闘ゲームは、今まで通りの表現をしていたのでは、大ヒットはなかなか望めなさそうに思える。見た目のインパクトに頼る時代は、当分の間もうこないと思ってもいいのではないか。

むしろ対戦格闘ゲームは、じっくりと練り込まれているかどうかが重要な時期に入ってきたと思う。

一方、ほかのジャンルでは、技術（特にポリゴン・疑似ポリゴン）は進歩しているのだから、いろいろ見せ方ができる可能性があると思う。囲むゲームにポリゴンを応用したのがダンシングアイだし、レイストーム・G-ダライアスは、今までになかった斬新なシューティングの表現に挑戦している。

さらに考えるなら、ポリゴンのアクションゲームがこれからの大きな目玉になっていきそうだ。視点を変えられるアクションゲームは、ダイナマイト刑事などがあるが、まだまだ発展途上。いくらでもびっくりさせるような見せ方が可能なはずだ。

今後は当分、いろいろなタイプのゲームが巻き返しそう。全ジャンル出そろった頃には、さらに驚くべき技術進化が全てをひっくり返す日が来るかもしれない。

表紙の裏をとれ

侍です。タムタムです。大斬りです。ひさしぶりです。でも個人的に王虎がいないと侍とは言い難いのだ。うん。

今日はどうも力が入らん。食うもの食ってきたはずなんだがなぁ…日ごろのグータラのしわよせかぁ？なんだかねぇ、みなさんも健康には気をつけてね。何をやるにしても元気な精神と身体が必要だから さ。ああストレッチマーン

藤原ひさし

■お詫びと訂正

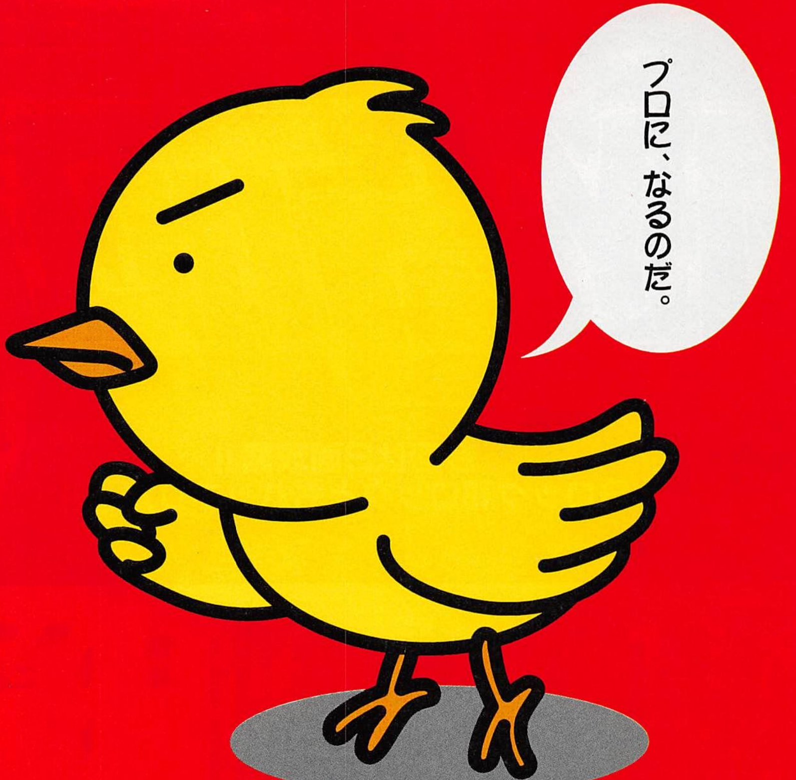
■お知らせ

●目次でお知らせした通り、新声社の住所が変わります。これからゲーメスト大賞やプレゼント関係などの郵便を送られる方が多くなると思いますが、前の住所に送られると、転送の手間などによって最悪の場合、締め切りに間に合わないなどの事故が起こりえますので、新声社に郵便物を出される方は、間違えないよう、よろしくお願いします。

GAMEST　11月15日号

■平成8年11月15日発行　第11巻24号通巻183号
■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区神田神保町1-26
新声社ビル
電　話　03（3293）9321
編集部　03（3293）9324
営業部　03（3293）9326
■印　刷　凸版印刷

◆編集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS－N,O　C・LAN
KAL　MOMO　ジョッキー★笹岡　いなりん　ぴぐ
田渕健康　立衆多　アディオスToshi　がっちん
ギィ　ACE　K－TAN　珈琲FREAK!　GED　DAN
ハマー　キャサ夫　GYU　MVP　SHO　伊勢猫
しじみ　POW様　借金　ゆーちゃろー　KMT　CHU
河本きらり屋　RED　京城　フニャ夫　P.鈴木
猿渡雅史　松井宗達　河田　睦　竹森眞由美
野口　晶　二田祐樹　遊佐孝之　鈴木規康　辻本圭介
入沢英明　山下浩志　北裏裕章　吉田和真　花沢貴宏
松田史征　名女川太郎　嶋田雄吾　田川祐一郎
◆協力スタッフ
斎藤和義デザイン室　西村光賢
ローリングストーン　エジマ企画



ぼくには、やりたい夢がある。

96年度体験説明会

開催日
11月 9日(土)
12月14日(土)
1月18日(土)
時間
PM2:00 ～ PM5:00
場所
本学院

96年度地区説明会

開催日
10月19日(土)
10月20日(日)
時間
PM2:00 ～ PM4:30
開催都市
10月19日(土)
新潟・宇都宮・名古屋・広島
10月20日(日)
仙台・長野・福岡

特別フォーラム

開催日
10月26日(土)
時間
PM2:00 ～ PM5:00
場所
本学院

本科【全日制】 現場直結主義でクリエイターを養成

97年度生願書受付中

■ゲームクリエイター科 (2年制)
■ゲームクリエイター研究科 (3年制)
●ゲームデザイナー●ゲームプログラマー●ゲームシナリオ●ゲームプランナー
■ゲーム企画シナリオライター科 (2年制) 新設
●ゲーム企画●ゲームシナリオ
■マルチメディアクリエイター科 (2年制)
●CD-ROMソフト制作●パソコン通信／インターネット●デジタルサウンド●映像処理●マルチメディア検定対策
■CGアニメクリエイター科 (2年制)
●CGアニメ●CGデザイン●CGアート●CG検定対策●3Dアニメ●ゲームグラフィックス●CGキャラクターデザイン
■アニメーター科 (2年制) 新設
●原画●動画●キャラクターデザイン●作画監督
■声優タレント科 (2年制)
●アニメ声優●洋画吹き替え●ゲーム声優●DJ●CMナレーター
■コミック科 (2年制)
●ファンタジーコミック作家●少年マンガ家●少女マンガ家●コミック編集者
■ノベルス・ライター科 (2年制) 新設
●ファンタジーノベルス●SF●コミック原作●音楽ライター●シナリオライター●ゲームライター

実践夜間専科 19:00から学べるプロへの近道

授業時間 (19:00～21:30)

96年度10月生募集中

■ゲームクリエイター専科
□ゲームクリエイター基礎コース (週1回／6ヶ月)
●ゲームクリエイター(プロ)への入口
□ゲームプログラムコース (週2回／1年制)
●ゲームプログラマー●ゲームデザイナー
■CGクリエイター専科 (週1回／1年制) 新設
●ゲームグラフィックス●CGアニメ●3D-CG●CGデザイン●CG検定対策
■マルチメディアクリエイター専科 (週1回／6ヶ月)
●CD-ROMソフト制作●通信ネットワーク／インターネット●デジタルサウンド●映像処理●マルチメディア検定対策
■声優専科 (週1回／1年制)
●アニメ声優●洋画吹き替え●ゲーム声優●DJ●CMナレーター
■アニメーター専科 (週1回／1年制) 新設
●原画●動画●キャラクターデザイン●作画監督
■コミック専科 (週1回／1年制)
●ファンタジーコミック作家●少年マンガ家●少女マンガ家●青年マンガ家
■ノベルス専科 (週1回／1年制)
●ファンタジーノベルス●SF●コミック原作●ジュニアノベルス●シナリオライター●ゲームライター

文部省認可(財)CG-ARTS協会認定CG教育校

アミューズメントメディア総合学院

〒150 東京都渋谷区東2-29-8　最寄駅／JR山の手線・埼京線・営団地下鉄日比谷線「恵比寿」徒歩5分　東急東横線「代官山」徒歩7分

資料・説明会のお問い合わせ フリーダイヤル 0120-41-4600

入学案内書 無料進呈

【申込方法】
官製ハガキまたはFAXにて下記項目を明記の上、右記宛先までお申し込みください。
1.住所、2.氏名、3.年齢、4.学校・学年、5.電話番号、6.志望学科

〒150 東京都渋谷区東2-29-8
アミューズメントメディア総合学院　ゲーメスト ⑩ 係
TEL.03-3406-5050
FAX.03-3406-5070

〈ホームページ開設中〉学院の詳しい情報をお届けします。 http://www.amgakuin.com/

いよいよ攻略本番へ!!でもその前に…

RAYSTORM
レイストーム

今回は3面攻略!!
8ロック16ロックともバッチリだっ!!

これだけは知っておきたい
レイストーム基礎知識

地球

21世紀の全てを費やし、人類は恒星間航行技術を手に入れた。

そして次の一世紀に渡って、次々と植民惑星を開拓していく。

その勢力はオリオン腕全域に渡り、地球は人類の中心世界として発展した。

次第に増えていく植民惑星を統治するために地球政府は地球／太陽系連合軍を設立。駐留軍をすべての星系に派遣した植民惑星を軍政下に置いた。

植民惑星諸国には、基本的な権利は認められていたが、自治権は著しく制限されており、あくまでも地球中心の社会形態を崩さなかった。

GRAVITY CATAPULT

恒星間航行に必要な特殊重力場発生システムの通称。21世紀の全てを費やして人類が手にした恒星間航行技術は、宇宙船に搭載されるシステムではなく、宇宙に浮かぶ巨大な重力ゲートであった。

ゲートを通らずに他の恒星系へ行くことはできず、ゲートを支配するものが、人類による恒星間国家を支配した。

PAXEARTHICA パックスアーティカ／「地球支配による平和」を意味する言葉

あるものは誇らしげにこの言葉を口にし、あるものは憎しみを込めて「奴隷の平和」と呼んだ。

セシリア連合

植民惑星諸国の独立を目的として、急進的植民惑星が地球政府に反旗を翻して形成された組織。

地球／太陽系連合艦隊の戦力を強奪する形で行動を開始し、セシリア駐留艦隊の全てを奪取する。

セシリア星系が武器蜂起し独立を宣言したとき、他の植民惑星諸国は地球の報復を恐れてこれを静観したが、セシリア軍が奪取した戦力を用い、地球を無条件降伏させるに至ってセシリア連合に同調、地球は孤立する。

SECILIA

セシリア星系第2惑星セラフィムの第2衛星。質量は地球の67%、表面重力は0・875G、地表の30%が海、地球よりも濃厚な大気、豊かな鉱物資源を持つ。人口78億6000万。

AD2103以来、四次に渡る植民が行われ、最も重要な植民地として最大規模の艦隊が駐留する。

セシリア星系の主星、太陽の2・3倍の質量を持ち、伴星セレスタルを伴う連星。

始まりは外宇宙開発初期に観測された異常重力波である。その調査時、居住可能衛星セシリアが発見された。その後、異常重力波の調査は続けられたが、二度と観測されることは無かった。

ATLANTIC D.U

大西洋に浮かぶ人工都市。地球の連邦議会が存在する連合特別区。海上ブロックと、軌道ブロックからなる。パシフィック連合特別区を含む8都市の消滅後、セシリア連合に無条件降伏する。

PACIFIC D.U

太平洋に浮かぶ人工都市。連邦行政府が置かれている連合特別区。セシリア艦隊の地球軌道到達直後に、見せしめとして軌道上から砲撃をうけ消滅。

BATTLE of LAGRANGE4

ラグランジュ4の会戦／地球圏に侵入したセシリア艦隊は、地球艦隊を無視するように軌道上に展開、地球政府に対し降伏を求める。不意を衝かれた地球艦隊は、ラグランジュ4で艦隊戦をしかけるが、セシリア艦隊は無情にも8都市を砲撃、消滅させた上で、再度降伏を求める。

連邦議会は、セシリアに無条件降伏し、地球艦隊に即時戦闘中止を命令。こうして地球艦隊は、セシリア艦隊の10倍の兵力を持ちながら降伏、武器解除された。

A DAY WAR

24時間戦争／セシリアの武器蜂起から、地球政府降伏までの戦い。

地球政府降伏後、セシリア連合は、地球上に居住する人々の退去を命令、さらに、地球の破壊を宣言する。

地球に与えられた時間は6日間、セシリア連合軍は治安維持及び人々の輸送の為と称し地球に地上軍を降下させる。この時の人口は、36億人。6日間で輸送しきれる数では無く、これだけの人を乗せる輸送船もなかった。

セシリア連合のこの欺瞞に対し、各地で暴動が発生し流血の惨事が続発する…。

BARCASECTION

AD2199セシリア植民地議会によって秘密裏に設立された研究機関。その後セシリア駐留軍によって接収され、地球のアルビオン連合特別区へ移設される。

研究内容は極秘とされ、その存在すら政府は公式に認めていない。

ー以下非公開データー

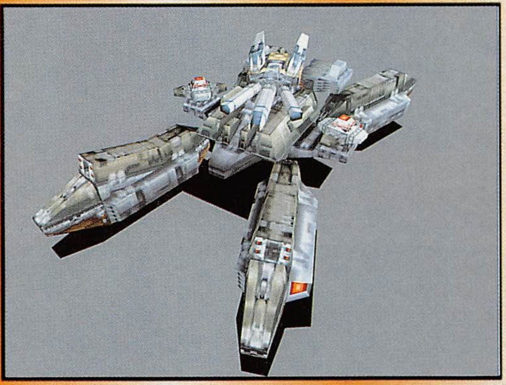
バルカ機関は、セシリア星系にて発見されたオーバーテクノロジー"LAY"研究を目的に、セシリア植民地議会によって設立された機関である。

基礎研究が終了し、完成した技術が実用化する直前、技術者、研究者全員の意志で研究成果と共に地球へ亡命する。理由は誰一人として語らなかったという。

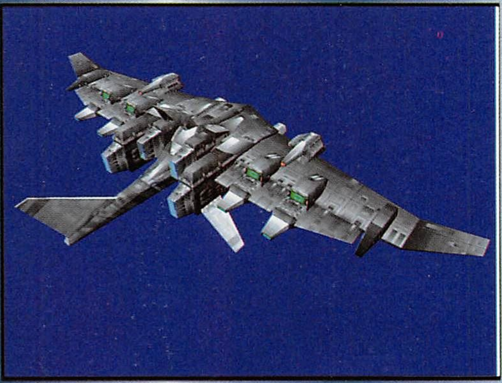
その後アルビオン連合特別区にて「R－GRAY」シリーズ及びその搭載システムの開発を行う。開戦時までに完成したR－GRAYは僅か13機、これが地球最後の希望となった。

訂正…前回の敵キャラ紹介で、戦車「ヴェルザンディ」のスコアが3000点となっていましたがこれは200点の間違いです。

ALL CG OF BOSS CHARACTOR



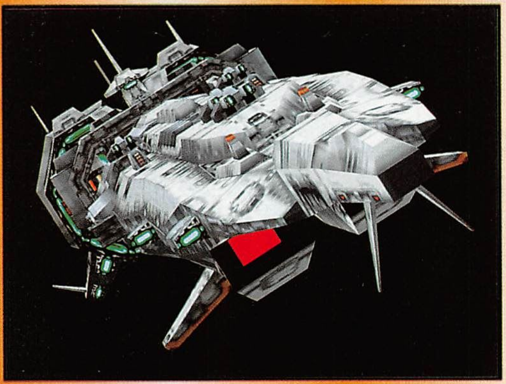
ROUND1 PENDRAGON



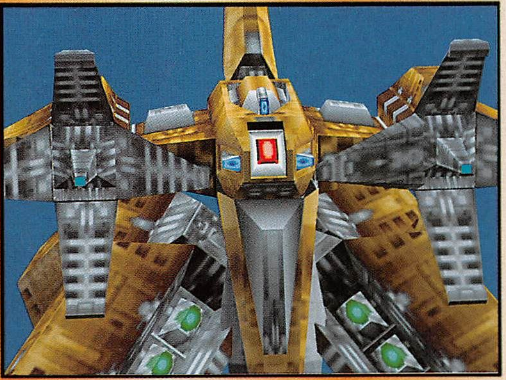
ROUND2 VERCINGITORIX



ROUND3 ZENOBIA



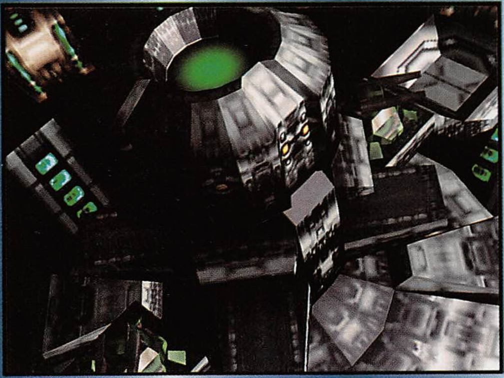
ROUND4 HANNIBAL



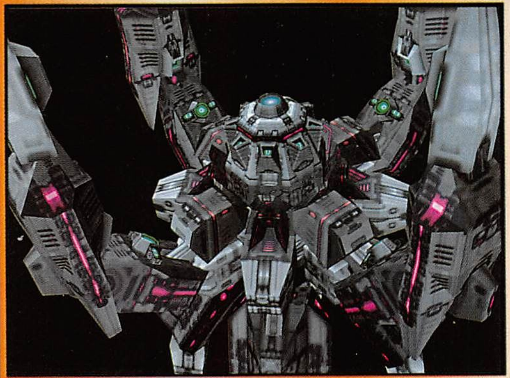
ROUND5 GENSERIC



ROUND6 ALARIC



ROUND7 SPARTACUS



ROUND8 YGGDRASIL

R-GRAY1 8ロックオン

ステージ3攻略

水上を高速でバトルする、ステージ3。
初の大量ボーナス、「512,000pts」を君は見たか!?

担当：「一日千本ロック」N,O

覚えてしまえば難度は低い

1号機の3面は自機の動きによって、敵の出現パターンが左右されることがないため、比較的楽にパターン化できる。その半面、このステージは高速スクロールして敵の数も少な目のため、しっかり覚える必要がある。まずは、水上艇の出現順を覚えてしまおう。高いスコアを出す秘訣は、途中で何機か出てくるロボットをいかに利用できるかにかかっているぞ。

なお、このステージでは敵をすべてロックオンレーザーで破壊する。よって、「ロックオンレーザー破壊率」は当然100%が目標となる。

ポイント1 エリアⒶ

最初のロボットが出現してくる所までをポイント1とする。

まず、開幕で画面下から水上艇が5隻出現。ここは左から3隻までを、一気にロックしよう。次に3隻めの少し上で待つと、水上艇がミサイルを撃ってくる。ここで3、4、5隻めが放ったミサイルにロックオンレーザーの4、5、6個めをかける。最後に逃げつつある4、5隻めをロックすればちょうど8ロックになる。



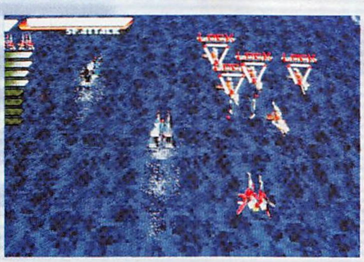
左から3隻までを一気にロックして、



3隻めの上で待って、ミサイル3発にかけて、

次に、後方から水上艇と黄色い戦闘機がやってくるが、水上艇はひとまず無視して戦闘機5機をロックしてさっさと破壊してしまおう。すると戦闘機の第2陣がすぐ飛んでくるので、これを出てきたぶんだけロックする。余ったロックは先ほどから泳がせておいた、水上艇にロックする。この水上艇に7、8ロックめをかけるようにするのだが、戦闘機の出現数自体がランダムなため、毎回寸分違わず同じようにパターン化することはできない。多少のアドリブは必要なので覚えておこう。

それでも一回めの戦闘機はすぐ破壊するということと、最後に水上艇にロックするということに気をつけていれば、そんなに点効率は落ちないはずだ。



まず速攻でこの5機を出現と同時に破壊するのが、敵機を多く出すコツ。



残りの2隻にかければ8ロック。

1~2機めのロボット出現までエリアⒷ

この地点はすぐに左上からロボットが出現する。まず、ショットを撃ち込みながらロボットにロックを6個かける。6個かけたら、ショットを撃ち止めて右下に移動。ちょうど右下から出てきた水上艇に7ロックめをかける。

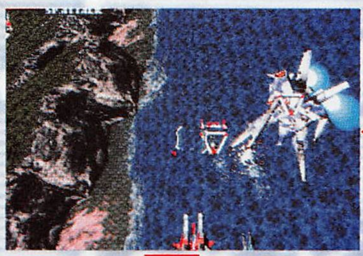
すぐにロボットが追ってくるので、急いで左へ避ける。こうしないでいつまでも右下にいると、ロックの8個めを降りてきたロボットに食われてしまうので注意しよう。

左に避けたら下から水上艇が出てくるので、これに8個めのロックをかけよう。これで2万5600pts取れる。

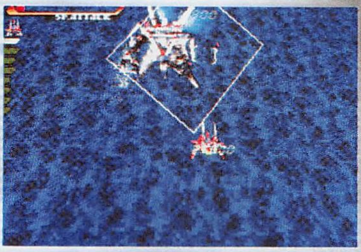
この直後、すぐロボットにロックを再開。7個かけたらすぐ抜いて、ロボットの影に隠れている水上艇に8ロックめをかける。ここでも2万5600pts取れるぞ。



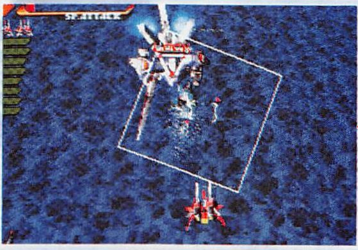
ショットを撃ちながら6個ロックして、



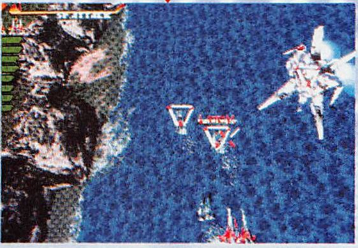
右下に降りて水上艇に7ロックめ。



ロボットに6個ロックして、



ロボットの影に隠れていた水上艇に8個めのロックをかける。



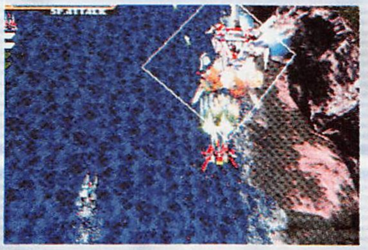
このあとすぐ左に寄って、ロボットにロックを食われないようにする。

51万2000pts地帯エリアⒸ

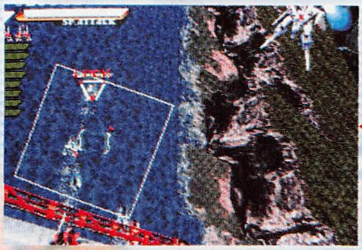
ここで左上から、この面2機めのロボットが登場。

1機めと同じように最初はショットを撃ちつつ、6個ロックをかける。

6個ロックをかけたら左下



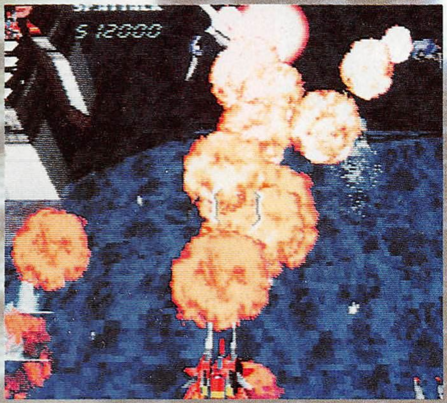
右上から来るロボットにショットを撃ちつつ6個ロックして、



左下の2隻にかけて8ロック。

に移動して、3隻見えるうちの前2隻にロック。7隻めで1万2800pts、8隻めで2万5600ptsを取ったら、再びロボットにロック開始。ロボットに4回ロックしたら一度抜いて、ロボットの右横にいる水上艇に5個めをロック。6、7個めのロックをロボットに捨てて、左下から来る赤い水上艇に8ロックめをかけよう。この水上艇は素点が4000ptsなので、128倍の51万2000pts入る。


4ロックめで一度抜いて、隣の水上艇にかける。そのあとロボットに2個分ロックして、


この左下から来る赤い水上艇に8個めのロック。これで512,000pts！

ダム型基地まで

51万2000pts地点を抜けたら、画面下からこのステージ開幕で出てきたような隊列で水上艇が出現。

出現と同時に、中央から右を全部ロックして左へ。左2隻いるうちの1隻を残して、あとは発射されるミサイルをロック。7ロックめをさっき残した水上艇にかけて、1万2800pts取ろう。

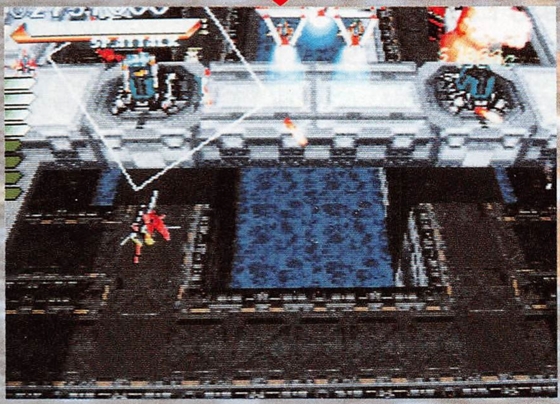
基地内部エリア①

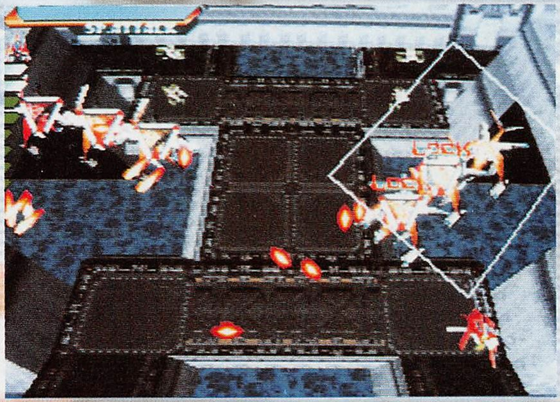
ダム型基地の入り口につくと、右上からロボットが出現。今度はショットは撃たずにロボットにロックを始めて、6個かける。次にロボットの奥に3台見える戦車のうち、縦2台に7、8ロックめをかける。そのあとすぐロボットにロックを再開して6個めまでかけたら、ロボットの奥の左右からくる戦車2台にロックして8ロック。

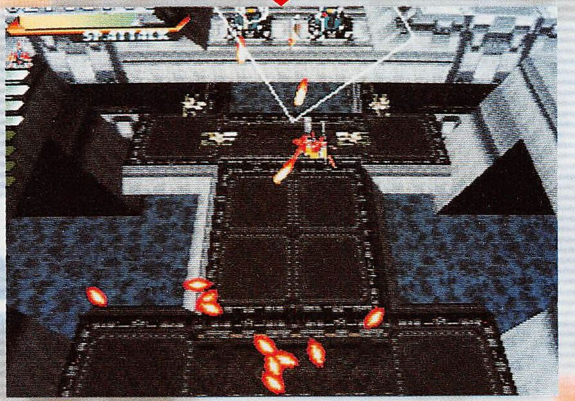
再び右上に移動したロボットを追いロックをしはじめて、右奥の砲台に7ロックめを、さらにその奥の赤白に塗られた戦車は400ptsと素点が高く、8個めにロックすれば128倍で5万1200ptsも入るのでミスると手痛い。

ロボットの直後、低空の下方より3機編隊の戦闘機が飛んでくる。これに速攻で3機ともにロックして、左の砲台に4個めのロックをかける。そこからその奥の戦車2台をロックして、右に残っている鉄柱に7ロックめをかけて、最後に先ほど破壊した砲台の台座部分に8ロックをかける。ここは比較的迅速な動きを要求されるぞ。「3機ロックしたら、時計周りにロック」と記憶すれば覚えやすいだろう。


逃げようとする寸前のロボットに6個かけて、奥の砲台と鉄柱に7、8ロックめをかける。


3機編隊を起点として、時計回りにロックしていく。


左3機、右3機の順にロックして中央突破!!


すぐ奥の砲台2基に7、8ロックめをかける。

次に、同じように画面下の低空から3機編隊が飛来するので、これに3ロックして奥の戦車、左の鉄柱の順にロック。

次が基地内部の最難関、ヘリ地帯。

まず、画面左右の低空からヘリが3機ずつ浮上してくる。このヘリはよく見ると、左→右の順番に出てくる。最初に左3機をロックして、右に行って3機をロック。このあと間髪いれずに3機、右3機の間を強引に中央突破。その奥に控えている砲台に7、8ロックめをかける。この直後にヘリから弾を撃たれるので、右に抜けながら避ける。

ヘリからの弾を避けたら、下に戦車が4台並んでいるのが見えるだろう。スクロールアウトしてしまう前に、急いでこの4台にロックをかけよう。

戦車4台にロックをかけたら、その上にある一番奥の砲台2基に5、6ロックめをか

けて、ヘリと一緒に破壊したために砲台を失った台座に7、8ロックめをかける。砲台よりも台座のほうが素点が高いので、くれぐれも逆にロックしないようにしよう。

ボス前地点エリアⒺ

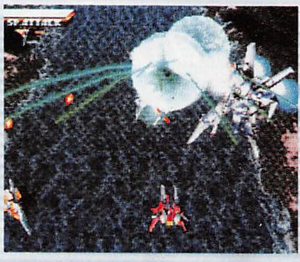
ダム型基地を抜けると、ザコ戦闘機がこちらに次々と飛来してくる。この中には弾をなかなか撃たないタイプもいるが、R－GRAYが視界に入ると急に接近してくるので接近戦は避けたい。

ところでこのステージ、ここまで書いてきたパターン通りにプレイしていれば、実はまだ一度もショットで敵を破壊していないことに気がついただろうか。もちろん、ここまでくれば狙うはレーザー破壊率100％。そのため、このシーンもショットは撃たないようにしよう。確かに戦闘機を数機逃してしまうが、ここで逃した点数よりも100％を取ったほうが結果的に点は高い。

ここは戦闘機に混じって、3面最後のロボットが出現する。ロボットが出現する前に赤い戦闘機が出てくるので、早めに前に出てレーザーで倒す。次にロボットが出現するので、ロボットに集中ロックオンをかける。8個全部ロックしたらレーザーを発射して、爆風で周囲の戦闘機を巻き込もう。こうすることで、巻き込んだ戦闘機1機につき6400pts入るぞ。ロボットに手中ロックオンしているときに戦闘機にロックが復活することも覚えておこう。このシーンは何機逃がしても赤い戦闘機2機をしっかり破壊して、あとは集中ロックオンで巻き込めば元は取れる。無理せずに、高い効率のいいパターンを作ろう。

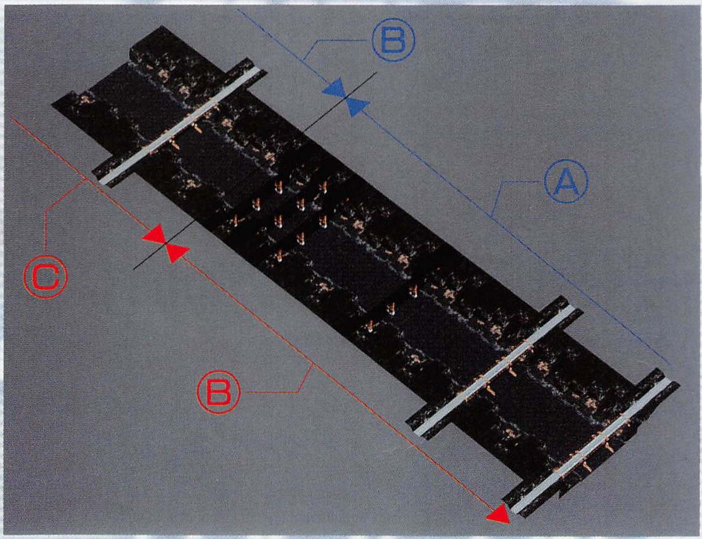

奥の2基の砲台を5、6ロックめにかけて、まんなかの台座に7、8ロックめをかける。

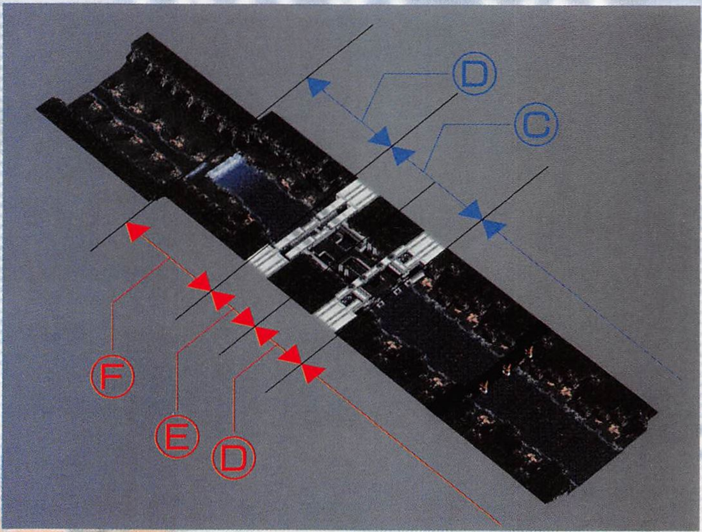

下4台の戦車をロックして、

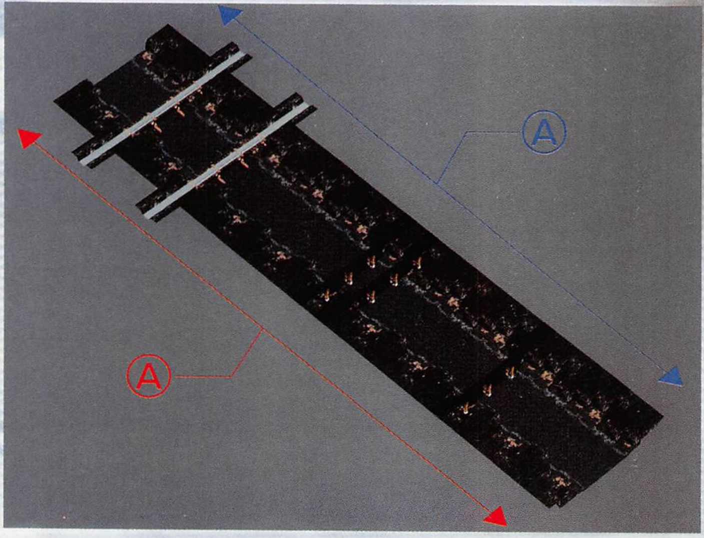

集中ロックオンで敵機を巻き込め!!

3面マップ

青は8ロック
赤は16ロックです







999,900PTSをGETしよう！

R-GAY2 ステージ3稼ぎパターン

このステージは短くて敵もあまり出てこないが、道中にBIGボーナスが隠されて(?)いるぞ。

担当：レイ研…以下略　KKY-いなりん

LOCK-ON100%を狙っていこう

このステージでは自分と同高度に出てくる敵が少ないので、意識していけば割と簡単にステージクリア時のLOCK-ONボーナス100%を取ることができる。ショットを撃つよりもENEMY-DESTROYEDボーナスは若干低くなるが、それでもLOCK-ONボーナスで100%を取ったほうがトータルのステージクリアボーナスは高くなるのである。

基本的にこのステージはショットを撃たないで進んでいくのだが、1カ所だけショットを撃つ場所がある。これについては後ほど触れることにする。

攻略の見出しについて

ここからステージ3の細かな攻略に入っていくが、その前に見出しの意味について少し説明していこう。

まず○×エリアと書いてあるのは190ページのMAPのところで区切ってある場所に対応している。

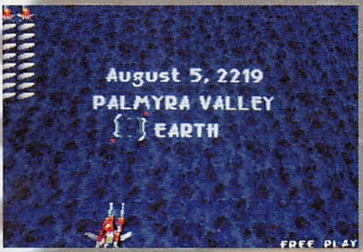
次のPoint△〜□と書いてあるのは、そのエリアの中で何発ロックオンレーザー(以後レーザー)を撃つかということを表している。例えばPoint1〜3とあれば、そのエリアではレーザーをPoint1・Point2・Point3でそれぞれ1発ずつ…計3発撃つということである。

それでは見出しの意味が分かったところで、攻略のほうに入っていこう。

Aエリア Point1〜2

●Point1

ステージが始まったら写真①のように、画面の一番下でステージ名「PALMYRA」のLとMのあたりにサイトのラインを合わせて待つ。この位置で、最初に下から出てくる青いザコ5機の一番左のやつにロックすることができる。

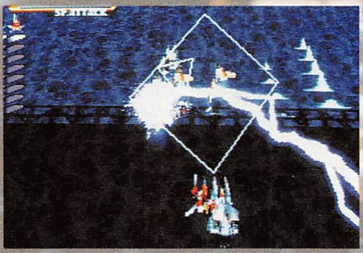


写真①、LとMの文字にサイトのラインを合わせる。

このあと青いザコにロックしながら右に動いていき、一番右の青いザコにロックをかけたらその場で少し待つ。すると青いザコからミサイルが発射されるので、今度は右から左へミサイルをロックしながら動いていく。

4発目のミサイルをロックしたあたりでレーザーを撃ってしまい、さらに左に動き続けて5発目のミサイルもロックするのだが、ここはできるだけ5発目のミサイルにロックをかけるのを遅らせる。このあと右に動いていって、画面下から出てきている茶色のザコと青いザコにロックをかける。

ここは茶色のザコが1機1000点で青いザコが1機200点なので、先に茶色いザコにロックしてから青いザコにロックするほうが点数が高い。ちょうど画面内には茶色いザコが5機と青いザコが2機いるが、左の青いザコを避けて茶色のザコ5機にロックしてから、最後の1個を画面真ん中下から出てくる青いザコにつなげていく。



青いザコを避けて茶色いザコにロックするのは結構難しい。

ここで余った左の青いザコ1機は、次のPointまで残しておく。

●Point2

このエリアで出てくる茶色いザコは、破壊すればするほど補充されていくので、先ほどのPoint1で16個目に青いザコを破壊して2万5600点を取ったときには、次の編隊が出てきている。

このPointも茶色いザコからロックしていくのだが、茶色いザコをなるべく多く出現させるためにレーザーを早めに撃ってしまう。途中で茶色いザコの編隊だけではロックをかけ続けることができなくなるので、このときは先ほどのPointで1機残した青いザコか、さらにこのあとに出てきた2機の青いザコにロックをかけてつなげていく。

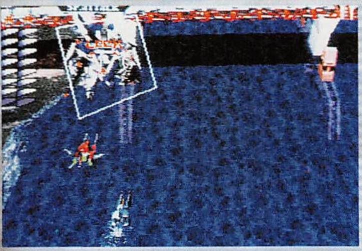
できればこのPointも最後のロックを青いザコにかけたいのだが、茶色のザコの出かたはパターンになりづらいので、なるべくロックをつなげていくことを第一に考えていくほうがよい。

Bエリア Point1〜2

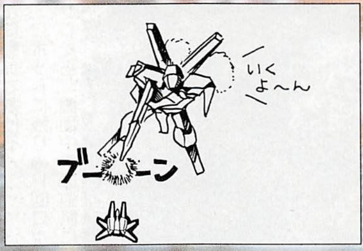
●Point1

Aエリアの茶色いザコの補充が無くなると、写真②のあたりで画面左上からロボットが出てくる。画面内の真ん中より上にいるザコをすべて破壊してから、急いでロボットにロックをかけにいく。ここで茶色いザコを残してしまうと、しばらく画面内に漂って通常弾を何発も撃たれて非常に邪魔になる。

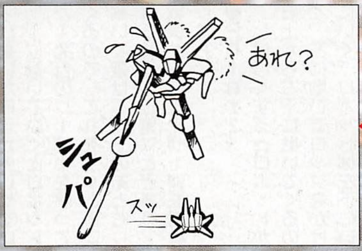
ロボットに9〜10回ロックをかけたあたりでロボットがレーザーを撃ってくるので、タイミングを見計らってスッと横に動いて避ける。これはロボットのレーザーを避ける基本となるので、ぜひ練習してほしい。



写真②、このあたりで左からロボットが出てくる。



ロボットが「ぶい〜ん」とレーザーを溜めたら、



スッと横に動いて避ける。

ロボットのレーザーを避けてから、再びロックをかけにいく。ここではロボットに合計13回ロックをかけるのだが、ロボットに狙った回数だけロックをかけるコツは、その回数になったら大きく動いてサイトをロボットから外すのである。ロボットは動いていることが多いので、少しだけ動いてサイトを外そうとしてもロボットがついてきて多めにロックしてしまうことがある。

ロボットに13回ロックし終わったら、下のほうにさがっていく。画面の一番下までさがったら、ロボットの2発目のレーザーを誘導するために少し待ってから、右に動いていく。右に動きながらレーザーを避けて、画面下から出てきている青いザコ3機にロックをかける。1機目の青いザコにロックをかける前あたりでレーザーを撃ってしまう。



画面の一番下で2発目のレーザーを避ける。

●Point2

Point1で青いザコ3機を破壊したら、またロボットにロックをかけにいく。このステージに出てくるロボットの耐久力はロックオンレーザー18発分で、先ほどPoint1で13発撃ち込んでいるので、あと5回ロックをかけることができる。

このときロボットが3発目のレーザーを撃ってくるので、これをかわしてから左下から出てきた青いザコにロックをかける。ロボットは3発目のレーザーを撃ったあと画面下に逃げていくので、画面から消える前にレーザーを撃っておく。

Cエリア Point1～2

●Point1

画面の右上からロボットが出てくるので、あらかじめ右のほうで待っていてロボットに出現ロックをかける。ここも9～10回ロックをかけたあたりでロボットがレーザーを撃ってくるので、これをスッと横に動いて避ける。

このロボットにも13回ロックをかけて、画面下から出てきている青いザコにロックをかけるために下にさがっていく。写真③の青いザコに14個目のロックをかけにいき、このあたりでレーザーを撃ってしまう。そのままレバーを左下に入れっぱなしにしておくと自動でその隣の青いザコに15個目のロックをかけることができて、このあと左下から出てくる赤いザコにも16個目のロックをかけることができる。しかもこの動きで、ロボットの撃ってくる2発目のレーザーを避けることもできる。

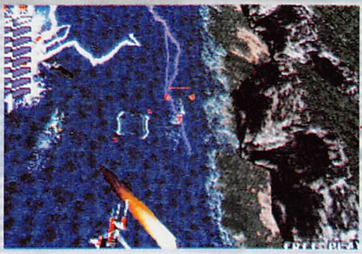
ここで16個目にロックをかけたザコは1機4000点なので、16個目の倍率256倍をかけると102万4000点になるはずだが、画面に表示される点数は99万9900点でカンストしてしまい、実際にこの点数しか加算されていない。それにしてもザコ1機で約100万点稼げるので、ここは確実に取れるようにしたい。

この赤いザコは画面下から出てきてしばらくすると、橋の柱にぶつかって自爆してしまう。たとえロックしていても、自爆する前にレーザーが届いてきちんと破壊しないと点数が入らないので、14個目に青いザコをロックしたあたりでレーザーを撃つのである。

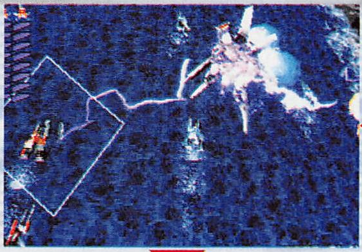
ただ、このタイミングだと14個目にロックした青いザコはレーザーが届く前に崖にぶつかって自爆してしまう。これは16個目に赤いザコをロックするための数稼ぎと考えておこう。



写真③、この青いザコにロックするあたりでレーザーを撃ち、



レバーを左下に入れっぱなしでレーザーを避けることができて、

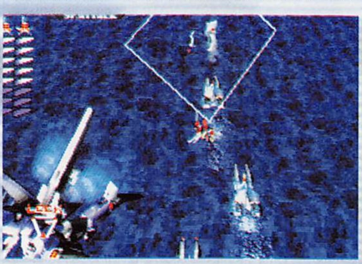


さらに16個目に赤いザコをロックすることができる。

●Point2

99万9900点を取ったらしばらくその場にとどまって、ロボットの3発目のレーザーを左に誘導してからロボットにロックをかけにいく。

ロボットに残り5回のロックをかけてから、その横にいる青いザコの出したミサイルにロックをかける。ここもロボットが画面外に逃げていく前にレーザーを撃っておく。あとは画面下から出てくる青いザコ5機にロックをつなげていけばよい。



ミサイルにロックしてから青いザコにロックする。



これで99万9900点は君のもの。

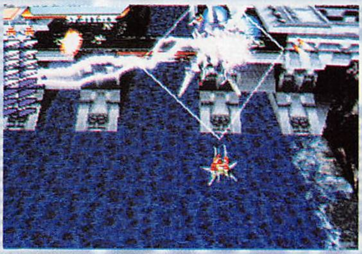
Dエリア Point1～3

●Point1

画面右上からこのステージ3機目のロボットが出てくるので、あらかじめ右上にいって待ち出現ロックしてレーザーを撃ってしまう。

ロボットは左に動いていくので、これについていきながら7回ロックをかける。このあとロボットは少し上にあがっていくが、これについて上にあがっていくと道路にいる戦車にもロックをかけてしまう。ロボットに出現ロックして横に動いていけば、上にあがらずに7回ロックをかけることができる。

ロボットに7回ロックをかけたら、下に動いてサイトを外す。先ほども書いたようにこのあとロボットは上に動いていくので、横に動くよりも下に動いたほうが外しやすい。



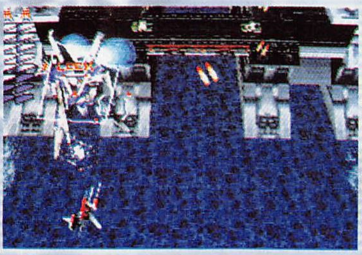
上にいる戦車にロックしないように7回ロックする。

下に動いていくとロボットが1発目のレーザーを撃ってくるので、これをサッと横に動いて避ける。そのあともしばらくこの位置にとどまり、戦車からのレーザー弾を誘導しておく。

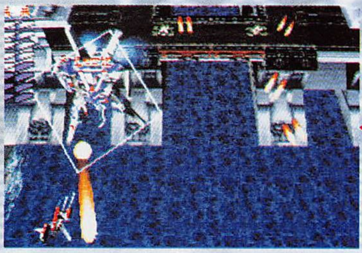
●Point2

しばらくするとロボットが右上から左下に動いてくるので、左に動いてロックをかけにいく。ロボットは左下にいくと2発目のレーザー弾を撃ってくるので、これを真下に撃たせるようにして、スッと左に動いて避ける。

ロボットに残りの11回ロックしたら、画面中央の道路にいる戦車2台にロックをかける。このあと右上に動いていって、今にも建物の下に隠れそうな戦車にロックをかける。このあたりでロボットが3発目のレーザーを撃ってくるので、これを上下の動きの中で避ける。

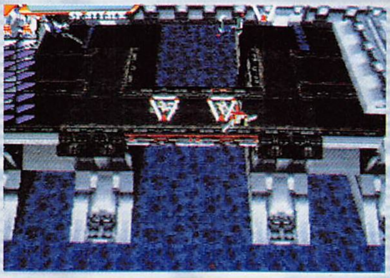


真下にレーザーを撃たせるため少し止まって、



スッと左に避ける。

このあと右上のレーザー砲台にロックをかけるのだが、このレーザー砲台は完全に画面に入りきらないとロックすることができない。よって14個目の戦車をロックしたあと少し待たなくてはいけないのだが、このときは写真④のあたりで中央の戦車の弾を封じておくと良い。そしてロボットが画面外に消えていこうとして頭を下に向けたあたりでレーザーを撃っておき、レーザー砲台→砲台の台座とロックする。

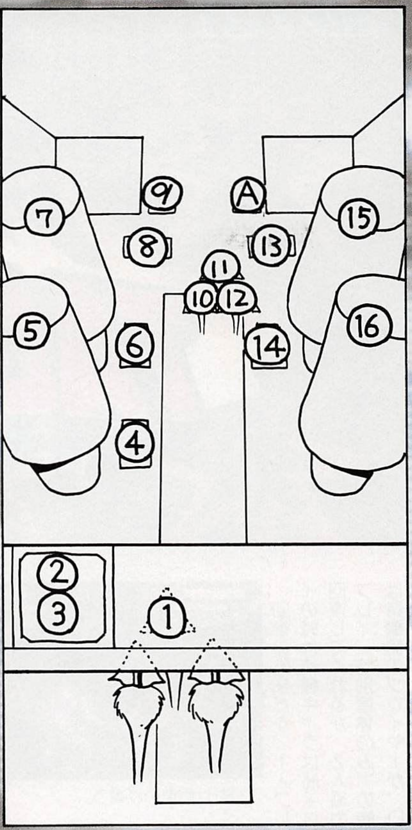


写真④ この位置で中央の戦車2台の弾を封じておく。

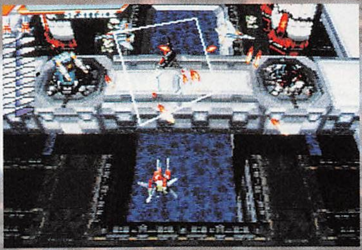
●Point3

このPointはロックしていく順番をイラストにしてあるので、これを見ながら読んでもらいたい。

右の砲台と台座を破壊したら左に動いていって、画面下から出てきたザコ3機のうち、真ん中の赤いザコ1機だけにロックをかける。この赤いザコが画面の一番上からさがっ



てきて、画面の真ん中より少し下ぐらいにきたあたりでロックをかけるようにする。急いで左に動いていき、レ


赤いザコが下に降りてきたところをロックする。

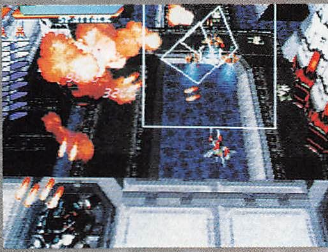
ーザー砲台にロックをかける少し前にレーザーを撃ってしまい、その場にサイトを重ねておいて台座にもロックする。

ここのレーザーを撃つタイミングはかなりシビアで、少しでも遅いと画面外に逃げていった赤いザコからロックが外れてしまい、逆に少しでも早いと赤いザコを破壊しにいったレーザーがすぐに消えてしまう。

ここから上にあがっていき、戦車④→TANK⑤→戦車⑥→TANK⑦の順にロックしていく。ここはまわりからの弾に囲まれて少しきびしいところだが、できるだけ遅れないように「ピッピッピッピッ」とロックをつなげていきたい。

このあと戦車⑧→戦車⑨とロックをかけてから、画面下から出てきたザコ⑩～⑫にロックをかけるのだが、このとき戦車Aにはロックをかけないで残しておく。ここで、ザコ⑩～⑫が戦車Aと重なってしまうという人は、このPointのレーザーを撃つタイミングが遅いか、戦車④～TANK⑦までのロックが遅いかのどちらかである。

最後は、戦車⑬→戦車⑭→


ザコ3機にロックしながら右側に横断していく。

TANK⑮→TANK⑯とロックしていけばよい。

Eエリア Point1～2

●Point1
ここは右側の建物の下から出てくるザコ3機を、出現即破壊するだけである。ザコの出現位置にサイトを重ねておき、1機目のザコにロックしたらすぐにレーザーを撃つ。

●Point2
先ほどPoint1で撃ったレーザーが画面外に消えてロック数が復活したら、DエリアのPoint3のところから残しておいた戦車Aにロックをかける。

すぐに左に動いていき、左側の建物の下から出てきたザ

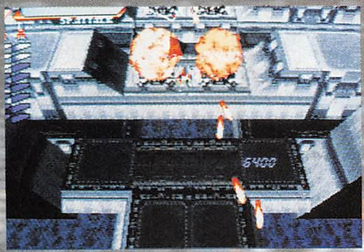

飛んでくる弾を少しずつ動いて避ける。

コ3機にロックをかけてから、その上にいる戦車2台にロックをかける。このあとはすぐにロックをかけないで、戦車とザコから飛んでくる弾を少しずつ動きながら避ける。すぐにザコが画面外に逃げてしまうので、ザコからの通常弾を避けたらレーザーを撃つ。

このレーザーが、戦車→ザコ3機→戦車2台と破壊してから画面外に消えていきそうになったら、画面内に残っている戦車2台のうち左側の戦車にロックをする。この隣の戦車にもすぐにロックをかけずに、レーザーが画面外に消えそうになるまで待ってからロックする。

このあと上にあがっていってレーザー砲台4個にロックをかける。レーザー砲台は砲台部分が300点でその下の台座部分が500点なので、まずは4個のレーザー砲台の砲台部分だけ先にロックして破壊していく。ここは右下の砲台→左下の砲台→左上の砲台→右上の砲台の順番でロックしていくのがよいが、左上の砲台→右上の砲台とロックするところはすぐにロックをかけずに、少しだけ待ってからロックしていく。

あとは右上の砲台にそのま


ここは少し待ってからロックをつなげる。

まサイトを重ねておいて台座をロックして、左上の台座→左下の台座→右下の台座とロックして破壊していく。

Fエリア Point1～2

●Point1
このPointはザコが上から6機出てくるので、ロックオンレーザーだけでなるべく多く破壊する。

●Point2
ここはこのステージ唯一のショットを撃つPointである。画面左からこのステージ4機目のロボットが出てくるので、ショットも撃ち込みつつ出現即ロックをかける。


このステージでショットを撃つのは約2秒のみ。

ロボットに6～7回ロックしたあたりで画面上からザコが出てくるので、この前にショットを撃ち止めておく。上から出てくるザコの1機目はロボットに重なるようなラインに出てくるので、これにロックしたあたりでレーザーを撃つ。

次は2機目のザコが右のほうに出てくるので、右に動いていってこれにロックするのだが、この動きでロボットの1発目のレーザーを避ける。ロボットはレーザーを撃ったあとは右側に動いてくるので、2機目のザコにロックをかけたら少し左に動いてロボットにロックをつなげる。


右に動いてくるロボットにロックしてつなげていく。

ロボットに3～4回ロックをかけたぐらいで左に動いて、5機目のザコにロックしにいく。あとは画面の左のほうに出てくる7機目と9機目のザコ2機にロックをつなげていくのだが、このあたりでロボットが2発目のレーザーを撃ってくるので、これを上下の動きで避ける。


ここの2万5600点は多少運が絡んでくる。

これがこのPointの基本的なパターンであるが、ザコの出現位置が若干変わったりしてうまくロックがつながらない場合もある。

コンビネーションが熱いぜ！

風雲 SUPER TAG BATTLE™

いろんなシステム盛りだくさんのこのゲーム。しっかり覚えた？

担当：CHU

さて今回は、今まであまりふれてなかったシステムを紹介していきたいと思う。みんなーついてこい！

キャラチェンジはほどほどに

相手がキャラチェンジするとつられてチェンジする人、多いんじゃないかな？

このゲームは待機中のキャラは少しずつ回復できるということは前に紹介したが、何度もチェンジしてしまうと回復のスピードがどんどん遅くなってしまうので、なるべくチェンジはひかえよう。

といっても待機キャラ体力満タンで負けてしまってる人もよく見るので、あまり粘るのも考えものだ。



右が１回チェンジ、左がノーチェンジ、この後待機して…



これだけ回復力が違う。

回復の方法だが、１人プレイの時は待機キャラは勝手に回復してくれるが、２人協力プレイ（特別筐体のみ）の時は待機側のプレイヤーが、D以外のボタンを連打することにより回復できる。

何もしないで待ってるだけでは全然回復しないぞ。

ラッシングコンビネーションを楽しもう

前にラッシングコンビネーション（以下RC）はリアルバウト餓狼伝説のコンビネーションアタックのようなものと書いたが、少し違いがあるので書いておこう。



こんな感じで３ヒット。

その違いとは、空中でもできるということだ。

相手が空中かデカキャラだとたくさん入り、地上のノーマルサイズの相手だと２発しか当たらなかったり、キャラによっては１発しか当たらない場合もある。

各キャラのオススメRCについては後のページで紹介するのでそちらを見てね。



立ちABCだとキャンセルがかからないので…、



しゃがみに代えてみると…、



飛閃斬ってか？うん、いい感じだ。

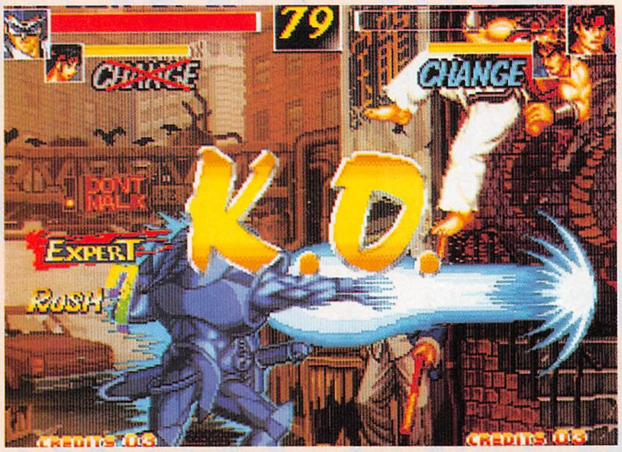
トドメはカッコよく決めたいね！

相手を倒す最後の一撃が小パンチ…、そんな情けないフィニッシュはこのゲームには存在しない（こともないが）のだ。



最後？の一撃を小攻撃にすると…、


相手はデクになり、キーング…、



ストレート！でKOってわけだ。

前記のように小攻撃を当て倒した場合にはフィニッシュショータイム（仮名、以下FST）に突入するのだ。

FST中は相手は動くことができずに完全にデクになるので好きな技でトドメを刺してやれ。



サプライズアタックでフィニッシュすることも可能だ。

入れる攻撃は別に単発じゃなくてもOKで、ジャンプからの連続攻撃を入れることもできる。連続技の練習をするもよし、普段決められない技を決めるもよし、好きなようにトドメを刺そう。

ガードキャンセルでバトる

前号で一応紹介したが、ガードキャンセルの出し方は全キャラ共通で↓↘→Aだ。

今回はキャラ別に紹介するぞ。と、その前に一つ。ガードキャンセルには無敵があるわけではないので過信しすぎないように。

ではキャラ別にオススメRCとガードキャンセルを紹介していこう。

キム



●ジャンプA・B着地↓A・↓B↓Cキャンセル飛閃斬
…ジャンプしたらレバー下入れっぱなしでボタンを押すだけのお手軽連続技。

●ジャンプA・C着地A・↘A・→B・↘Cキャンセル飛閃斬・断月斬
…↘Aと→Bがそれぞれ2段攻撃になっているので少しタイミングがずれる点を注意。

これも飛閃斬に追い打ちをお忘れなく。その後断月斬。

●ジャンプA・B着地A・B↘A・→B・→C・→Cキャンセル鳳凰脚・断月斬
…一つ前の連続技の発展バージョンだ。これが決まると気持ちいいぞ。要練習。

○ガードキャンセル
…キムのガードキャンセルは断月斬だ。

横に伸びるので飛び道具や遠距離攻撃にも使っていけるぞ。

ガードキャンセル 断月斬





キム・カッファンを超えろ！



お手軽お手軽！

ロサ



●ジャンプB・A着地↓A・↓B・↓Cキャンセルメテオ
…キムと同じくジャンプ後レバー下入れっぱなしできてしまうお手軽連続技。

メテオールの追加攻撃も入るので忘れないで入れよう。

●（相手空中）ジャンプB・A・→B・→Aキャンセルサプライズタスク
…空中RCを使った連続技。

意外にきめるチャンスは多いので逃さないようにきめよう。

●ジャンプB・A着地A・B・→A・→B・C・→Cキャンセルメテオ~
…→Aと→Bはそれぞれ2段技なので、タイミングに注意しよう。

○ガードキャンセル
…ロサのガードキャンセルはメテオール・アングリフだ。

ガードキャンセルの時は追加攻撃はできないぞ。

ガードキャンセル メテオール・アングリフ







一度ニュートラルに戻すのがちょっとムズイかも。空中コンボだ！

ハヤテ



●ジャンプC着地A・B・C
キャンセル強烈斬
…ジャンプ後レバーを後ろに入れっぱなしで、最後にキャンセル強烈斬を入れるだけ。
もちろん追加も入れる。

●→A・→B・↘Cキャンセル強烈斬
…地上スタートの連続技。
最後の↘Cは2段攻撃なのでタイミングに注意。

●ジャンプB着地↓B・→B・↘Cキャンセル無双乱舞
…ジャンプ攻撃から乱舞を入れるための連続技。
地上からなら↓A・↓B・↘CキャンセルでもOK。
意外と簡単なので確実にきめよう。

○ガードキャンセル
…ハヤテのガードキャンセルは飛天昇王脚だ。
この技も追加攻撃はできない。スカると大変なので確実に当てたい。



ガードキャンセル 飛天昇王脚



地上から簡単カンタン！



慣れれば一番やり易いかも？

イーグル



●ジャンプC着地A・B・C
キャンセルフロントスープレックス
…ジャンプ後レバー後ろ入れっぱなしで出していき、最後にレバーをグリッと回せば出来上がり。
追加攻撃もしっかり入れようね。

●ジャンプB着地A・B・→A・→Cキャンセルフロントスープレックス
…→Cは二段技だが一発目をキャンセルすること。

●ジャンプB着地→A・→B・→Cキャンセルイーグルスペシャル
…この連続技も→Cは一発目をキャンセルする。

○ガードキャンセル
…イーグルのガードキャンセルはフラッシュウイングだ。
これも追加攻撃はなし。
スカると大変なのもハヤテと一緒。



ガードキャンセル フラッシュウイング



Cは一発目キャンセルじゃないと駄目だぞ。



うーん、安定。

ジョーカー



●ジャンプB着地→A・→B・→Cキャンセルローラーダッシュ
…最後の→Cは2段技なので慣れれば落ち着いて入力できる。簡単だから覚えよう。

●ジャンプB着地A・B・C・→Cキャンセルローラーダッシュ
…少し難しいが一番目の連続技とあまり威力に差がないのであまり意味ないかも。

●ジャンプA・Bキャンセルブラットパラソル
…一応こんなこともできる、というだけの連続技。最後のパラソルが当たらないことが多いので注意。

○ガードキャセル
…ジョーカーのガードキャンセルはローラーダッシュだ。
またまた同じく追加攻撃はなしだ。
出が速いので決まりやすくいい感じだ。



ガードキャンセル ローラーダッシュ



ほんとに一応入るってだけ…。



ジョーカーはあまりいいRCが無い…涙。

ゴズウ



●ジャンプA・→A着地→A
キャンセル陽炎拳
…ほとんどボタン連打で出せる連続技。お手軽。
追加攻撃もキッチリ入れよう。

●ジャンプA・B着地↓B・→A・↘Cキャンセル轟天
…→Aと↘Cは2段攻撃なのでタイミング注意。
最後の技を陽炎拳や三日月に代えてもいいぞ。

●ジャンプA・B着地↓B・→A・↘Cキャンセル乱撃掌
…さっきの連続技の最後を超必殺にしたものだ。ついでに覚えておこう。

○ガードキャンセル
…ゴズウのガードキャンセルは陽炎拳だ。
追加攻撃はなし。
リーチがないので使い勝手はあまりよくない。



ガードキャンセル 陽炎拳



あ〜たたたたたたた…。



慣れてきたら地上→Aの2段目にキャンセルをかけよう。

メズウ



●ジャンプA・B着地Bキャンセル陽炎脚
…やってることはゴズウと同じだが、こっちは少しだけ難しい。少しだけね。
●ジャンプA・B着地↓B・→A・↘Cキャンセル水流波
…ゴズウと同じく2段技に注意しよう。
最後の攻撃を陽炎脚や三日月、轟天に代えてもOK。
●ジャンプA・B着地↓B・→A・↘Cキャンセル乱撃脚
…兄のゴズウのそれとまったく同じだ。
この2人を組ませれば操作は楽か？
○ガードキャンセル
…メズウのガードキャンセルは陽炎脚だ。
兄のゴズウと同じ性能。つまりあまり使い勝手がよくない。



ガードキャンセル
陽炎脚



兄さんには負けないぜ！



とんでけ〜っ！

チュン



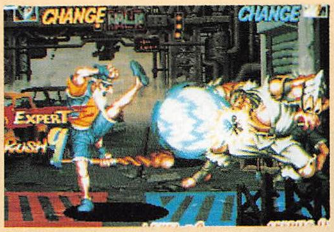
●ジャンプA・B着地↓A・↓B・↓Cキャンセル気伝玉
…ロサと同じような簡単なお手軽連続技。
追加攻撃も入るので、キチンと入れておこう。
●↓B・→A・→Cキャンセル白虎弾
…→Cが2段技なので引き付けよう。
一発目キャンセルでもいいけどね。
●ジャンプ→A・→B・→Cキャンセル旋風炎舞
…空中RCだ。
最後の技は、怒り状態じゃないと使えないのであしからず。
○ガードキャンセル
…チュンのガードキャンセルは気伝玉だ。
この攻撃も追加攻撃はないが、思ったよりリーチがあるので意外と使える。



ガードキャンセル
気伝玉



ワシを怒らせよったな〜！



リズミカルにきめていこう。

ゴードン



●ジャンプA・B着地A・B・Cキャンセルラウンチアッパー
…Cが2段攻撃なので余裕をもってキャンセルができる。
追加攻撃を入れて安定だ。
●ジャンプB・C着地フリクションヒート
…フリクションヒートを追い討ちできめる連続技。
屈辱度高し。狙おう。
●A・B・↘A・↘B・ジャンプヒップボマー
…コンビネーションの最後に無理矢理追い打ちを入れた連続技だ。
これまた屈辱度高し。
○ガードキャンセル
…ゴードンのガードキャンセルはフリクションヒートだ。
出の速さ、リーチ共になかなかのもので割と使える。屈辱度も高し。



ガードキャンセル
フリクションヒート



くっ、くらいたくない…。



ズザー！どーだ？くやしいかい？

影獅子王



●ジャンプB・→B着地↓A・↓B・↘Cビーストブロー
…手軽に多段ヒットが楽しめる連続技。
最後の↘Cを↓Cにしても OKだ。
●ジャンプA・B着地→B・↘Cキャンセルアースチョッパー
…ごく普通の連続技だ。
気分によって技を代えてもいいぞ。
●ジャンプC・→C着地 Cキャンセルキングストレート
…最後に超必殺につながる豪快な連続技だ。
○ガードキャンセル
…影獅子王のガードキャンセルはミニマムアッパーだ。
あまりリーチがないので使いにくい。
対空として使うか？



ガードキャンセル
ミニマムアッパー



キーングぅ ストレートぉー！



手数の割にこのヒット数。得したね。

拳を極めろ!

FIGHTERS' IMPACT

今回は、対戦に役立つ情報ばかりを集めてみた。対戦野郎は要チェック!

担当：ももやん

対戦心得

最近では、どこのゲームセンターでも見かけるようになってきた、ファイターズインパクト。対戦を始めている人もいると思うが、いまいち対戦のコツが理解されていない様子。

そこで今回は、ファイターズインパクトで対戦するときのコツ、より楽しい対戦のしかたをレクチャーしてみよう。

心得その1 自分コンボを作っておけ

このゲームのウリとも言えるシステムに、連続技を自分で作れる、というものがある。連続技がウリになっているだけあって、対戦でも連続技が占める比重は非常に大きい。これについては何度も書いてきたのだが、実際には連続技の重要性に気がつかず、対戦を始めてしまう輩をよく見かける。

それではいけない。このゲームの対戦を楽しむならば、まずは自分オリジナルの「自分コンボ」を作ることから始めるのだ!

では、どの程度の連続技を作ればいいのか?最初に作るべき連続技は、だいたい4～7ヒットのもので十分。威力や実用性などは後回しで、まずは簡単コンボ、単純なコンボから作ってみよう。

慣れてきたら、確実に決まるもの、威力の高いコンボを2、3作っておくと、闘い方に幅が出るので考えてみよう。

今回、各流派（劈掛拳、マーシャルアーツ、合気柔術、テコンドー）の連続技を掲載しているので、参考にしてくれるとありがたい（残りの流派に関しては、次号掲載予定）。

これら連続技ができたら、実戦で使ってみよう。最初は、連続技を繰り返して出しているだけで十分闘える。途中で止めたり、途中から連続技を変化させたりするのは、慣れてからでいいだろう。

このゲームでの連続技はいわばステイタスなので、対戦などで10ヒットを決めようものなら「ブラボー!」と両手をあげて誉められること間違いなし。そんなわけで、まずは連続技を十分に練習しよう。

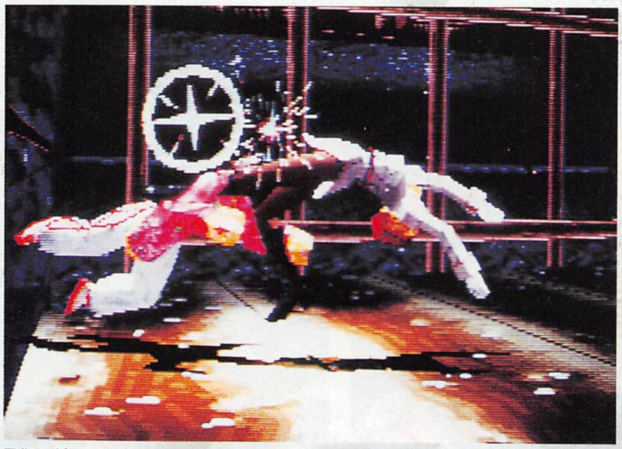


簡単な連続技では、PP→➡P→➡K→ Kなどがある。最後は、ダウンする技につなげるのが効果的。

心得その2 戦場選びは慎重に

対戦を楽しむうえで、意外と重要なのが、ステージセレクトである。テキトーな気持ちで対戦する人は「ランダム」を選びがちだが、あまりよろしくない。ちゃんと遊びたいのなら、「フリーフィールド」か「ルームボックス」のどちらかを選ぶのが無難だろう。

リングアウトのある「トップオブステージ」でも十分に遊べるのだが、リング際でダウンすれば、まずリングアウトは確定。リングの外に吸い込まれるように落ちていくので、簡単にリングアウトしてしまうのだ。あまりオススメ



目指せ10ヒット!


この距離でも、ダウンすれば落ちる可能性がある。恐ろしいステージだ。

はできないぞ。特に初心者の場合、端にすぐ追い込まれ、あっという間に落ちてしまうことがよくあるので、よ～く考えてからステージを選ぶようにしよう（一発逆転の可能性もあるので、そこに賭けてみるのも一つの手かも）。

心得その3 操作方法をしっかり覚える

インパクトで遊んでいる人によく聞かれるのが、Sボタンの使いかた。特に、「Sホールド＋レバー上下」の「軸ずらし」の使い方だ。

この手の移動操作はとっさの回避や、意表をついた攻めなどに使われがちだが、このゲームでは使い方がまったく違う。この軸ずらしが相手の攻撃にタイミングよく合うと、攻撃を受け流して背後を取ることができるので、それを狙うために使うのだ。

前々号では「回避のため」などと書いていたが、忘れてほしい。「相手の背後を取るため」と新しく脳に刻んでくれ。

これらを覚えたら、後は対戦するのみ。実戦の中で鍛え上げて、最強を目指してくれ！


攻撃に合わせて軸ずらしを出すと…


相手の背後を自動的に取ることができる。これが本来の使い方だ。

赤の攻防

連続技、連携攻撃は非常に強力なのだが、失敗したときに、最大のリスクを背負う恐れがある。それは気絶の可能性だ。気絶中は完全な無防備状態なので、連続技やコマンド投げの絶好の餌食となってしまう。

では、どういった状態が危険なのか？体力ゲージの下にある、コンボゲージに注目してほしい。このゲージは連続技、連携攻撃を続けていると増えていくものだ。このゲージが点灯している連続技の最中に同じ技が2回使われたとき、ゲージが赤く点滅し、なにも攻撃ができない状況が生まれる。これが、気絶する可能性のある状態だ。この状態でダウン、倒れてしまうと気絶してしまうのだ（通常の攻撃を当てると、この状態が解除される）。

ここで気絶をめぐった攻防が始まる。攻める側（相手が赤く点滅している）、守る側（自分が赤く点滅している）、両方の立場から考えてみよう。


同じ技を2度使ってしまうと、ゲージが赤く点滅…。


そこにダウン技を決めると…、


気絶してしまうのだ。これは大ピンチ！

守る側の選択

守る側が取れる行動は、攻撃以外のほとんどの行動だ。ガードもできるし、ジャンプ、バックダッシュもできる。また、Sボタンを使った「軸ずらし」も行える（ただし、Sを使ったバックステップ、ショートジャンプは行えないので注意）。

この制限されたなかから、行動を選択しなければならないのだが、ジャンプとバックダッシュは絶対にしてはならない。なぜかと言うと、ジャンプ中、バックダッシュ中は点滅状態が解除されないからなのだ。また、ジャンプ中、ダッシュ中はパンチがかすっただけでダウンしてしまうので、最悪の状況と言えるだろう。

ではどうするか？地道に後退するか、軸ずらしに賭けるしかないだろう。ベストな選択は存在しないので、相手のミスを待つしかないのだ。


ジャンプしている限り、点滅は消えない。危険なのでやめましょう。

攻める側の選択

攻める側はどうするか？攻める側は、とにかくダウンさせることを最優先に考えていく。無駄な攻撃（ダウンしない攻撃）を当ててしまうと気絶状態が解除されてしまうので、一発でダウンする攻撃を選んでいこう。

相手が一撃でダウンする技といえば、投げが一番簡単で確実だろう。幸いなことに相手は攻撃ができないので、投げが防がれる心配は皆無に等しい。躊躇なく、投げを狙っていいだろう。


点滅したら、投げが確実。強力なやつを決めてやれ！



次号予告

よう、ホーネット様だよみんな、オレのあまりの強さにビビッているようだが、まあしかたがねえ。なんてったって、世界最強だからな。

次号は、残された3流派とユキヲとかいう奴の連続技をドーンと紹介するぜ。腰が抜けるほど強力なんで、期待してくれや。うぉ。

主人公好きな君へ…



担当：GYU

劈掛拳

攻撃力の高い打撃が魅力！

主人公である士郎がもっとも得意とする武術、劈掛拳。その内容は独特なモーションを持つ打撃技に、相手の攻撃を受け流しすかさず反撃に転ずる返し技など、バリエーションに富んだ攻撃が楽しめる流派である。

さてこの流派を用いるキャラクターは計3人。ひとりはもちろん主人公の士郎。彼は劈掛拳をメインとしているだけあって、その技の数も他キャラに比べて非常に多く設定されている。

例えば跳心肘や猛虎硬爬山といった彼独自の打撃技は攻撃力が非常に高く、連続技などに組み込むといった応用が可能な実用的なものである。また劈掛拳の特徴でもある返し技の攻撃力も他キャラのものに比べて、高めに設定されている。

さて合気柔術をメインとする楓も劈掛拳を使用することができる。

楓の特徴はスピードが速いが、固有技の数も少な目で、なおかつ攻撃力が低い点が欠点といえよう。楓で闘うならば、下段のダウン技である前掃転身腿をきめることができる連続技をメインに繰り出していくことが重要だ。

ベルンハルトも楓と同様に技が少ないが、中段の⇨⇨Pや下段の⇨⇨P+Kなどといった固有技を用いれば味のある攻撃を組み立てることができる。投げ技の五打連環壁も強力だ。



士郎の中段攻撃、頂心肘。これが強い！



楓は前掃転身腿を狙っていこう。



ベルンハルトの下段、撃襠捶。搓歩托天掌と使い分けるといい感じ！

劈掛拳代表連続技

●金蛇伏地（Sホールド+⇨）～按拳（⇩P）～前掃腿（⇩K）～高蹴腿（K）～狩掌党掌（PP）～猛虎硬爬山（⇩⇨P・P⇩⇩⇨S+P）～後掃腿（⇨K）　12ヒット

これは士郎のみ可能な連続技で計12ヒットとすさまじいものである。

しかし実戦では金蛇伏地からすべて決めることはほぼ不可能。実戦で狙うならば前掃腿から決めるのが妥当と言えよう。

ちなみに最も難しいのがPPから猛虎硬爬山へのつなぎ。ただでさえ難しい猛虎硬爬山のコマンドを連続技に組み込む訳だから、相当の練習が必要だろう。自信がないなら猛虎硬爬山の代わりに、跳心肘を用いてもいいだろう。

●金蛇伏地～狩掌党掌～按掌～前掃腿～高蹴腿～半旋風脚（S+K）～後掃腿　全キャラ共通　9ヒット

これが全キャラ共通の連続技。実戦で狙うなら、これも前掃腿からがいいだろう。



金蛇伏地から…



按掌につなぎ…



前掃腿。実戦ではここから狙う。



前掃腿ヒット後、高蹴腿につないで…



PP…



Pの2段目をキャンセルして猛虎につないで…



ここまでで11HIT。



最後に後掃腿で追い打ち。これが士郎の連続技だ。

蹴り攻撃主体のアタック

テコンドー

担当：がっちん



スピードかパワーかバランスか

テコンドーの使い手であるキャラは、サンソン、楓、ホーネットの3人。基本的には同じように扱えるのだが、それぞれに特徴があり、味がある。

テコンドーと言えばとうぜん蹴り攻撃がメインの武器となる。

単純にKKとボタンを入力するだけ出が早くスキのない攻撃が繰り出される。

よって、しゃがみパンチ→しゃがみキックから蹴り2発そして立ちパンチへとつなげることができる。

まあ、そのあたりは連続技のコーナーを詳しく見てくれ。とりあえずは、テコンドーを使う3人のキャラの特徴を紹介しよう。

まずサンソンは本人のメイン流派だけあって一番バランスが取れている。スピードもあり、攻撃力もそこそこ高い。キャラの魅力で選ぶのなら別だが、テコンドーに興味のあるプレイヤーならこのキャラから始めてみよう。

楓はスピード重視。技のスピードはキャラ自体も軽く感じるので扱いやすいのは確か。ただ、あまりにも攻撃力が低いので上手に技をつなげていきたい。コスチュームは、なぜか楓だけ道着を着ておらずコギャルっぽい。

最後のホーネットは見た目通りのパワータイプテコンドー。体の重さは多少なりとも気になるが、その攻撃力は非常に頼もしい。ほかにリーチもあるので、PPと技をつなげるにしても、このホーネットなら当たりやすい。ほかのキャラではスカることが多くなるぞ。

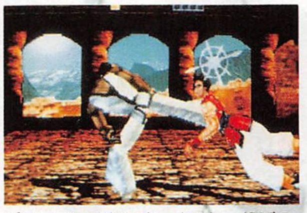
まあ結局は、このあとのコーナーにある連続技をつなげられれば、パワーがあるほうが有利。連続技の難易度としては、どのキャラも大差はないしね。ひとりのテコンドーキャラを使えれば、3キャラ使えるようになるぞ。



テコンドーをメインとするサンソン。



楓はダウンを奪えるゼロハイトキック（⇖K）が有効。



パワーでいくならホーネット。投げの威力も高い。

テコンドー代表連続技

とりあえず、テコンドーキャラ共通のお手軽コンボは、

●S⇨、⇩P、⇩K、KK、P、⇦K、追い打ち

の9ヒット。最低でもこれをマスターしてから対戦に挑むようにしよう。

また、キャラごとの性能を活かしたオススメ連続技を紹介してみると、

●サンソン

S⇨、⇩P、⇩K、⇦⇨KK、KK、P、⇦K、追い打ち

●楓S

S⇨、P、⇦⇨K、KK、⇩P、⇩K、⇦K、追い打ち

●ホーネット

S⇨、⇩P、⇩K、KK、PP、⇦K、追い打ち

がいいだろう。それぞれのキャラで違うのは、⇦⇨Kや⇦Kの性能が異なるためだ。どのコンボもダウンを奪えるぞ。

また、攻防の流れを大事にするなら、最後をコロ・スピンキック（⇦P＋K）にしよう。ヒット数も増えるぞ。

なお、実戦では簡単にS⇨スタートは狙えないので、Pや⇩Pスタートが主軸となる。



小ジャンプ攻撃のS⇨からスタート。2HITするぞ。



実戦ではこの⇩Pから始まるのを狙うといい。



そして⇩Kへ。技のつなぎは意外にスムーズ。



このあと普通の立ちKが簡単につながる。



2段目の立ちKまでは連打でも構わない。



次に立ちP。ここは目押ししてしっかりとつなぎたい。



ここの⇦Kはタイミングがシビア。スカるとスキだらけだぞ。



決めポーズを見てもいいが、前ダッシュして追い打ちを入れる。

連続技はカッコよく決めようぜ！

担当：ももやん



マーシャルアーツ

目指せ最多段コンボ！

マーシャルアーツには一撃必殺とか超強力といった技はない。だが、技の強さと連携のつなげやすさはトップクラスと言えるだろう。5ヒット、6ヒットの連続技は簡単に作れてしまうぞ。対戦においても小細工などは一切せず、正面から連続技でガンガン攻める闘い方になるはずだ。

マーシャルアーツを流派に持っているのは、シレーヌ、サンソン、マークの3人。同じ流派だがそれぞれに違いがあるので、少し説明してみよう。



威力が小さいので、連続技で稼ぐしか手はないのだ！

シレーヌはマーシャルアーツをメインスタイルにしているだけあって、3人のなかでは一番使い勝手がいい。技の出が他の2人に比べて速いので、連続技がとにかく作りやすいのだ。

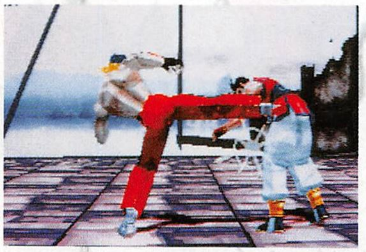
シレーヌの劣る点としては、ダメージの少なさだろう。女性キャラだけあって、ダメージ量は少なくされているが、その分連続技がつながるので、差し引きゼロと言ったところだ。

サンソンもスピードがありそうだが、シレーヌと比べてしまうとやはり劣ってしまう。シレーヌなら連続になるが、サンソンではできない連続技も存在するのだ。だが、シレーヌより一撃の攻撃力は高いので、これも差し引きゼロなのである。



スピード、パワー共に安定しているサンソン。

マークは、シレーヌの逆位置にあると言える。パワーはあるが、技が極端に遅いため、とにかくつながらないのだ。だが、少ない段数で大きなダメージが期待できるぞ。



パワーだけはあるマーク。4ヒットで、この威力だ！

マーシャルアーツ代表連続技

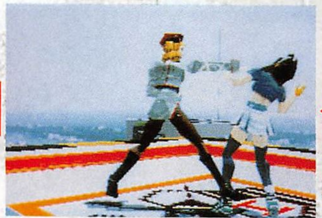
●エアロ・スラストキック（Sホールド+➡）→コンビネーションアッパー（PPP）→スクアトパンチ（⬇+P）→ロー・スラストキック（⬇+K）→ウイップキック（K）→レインボウキック（➡➡+K）→ヒールスティンガー（相手ダウン中に⬇+K）

マーシャルアーツ（シレーヌ）の基本連続技がこれだ。全部決まれば、12ヒットになる。ダメージを優先させるならば、最後はフットスタンプ（相手ダウン中に⬆+K）のほうが減るぞ。PPPの後にナックルウイップ（⬅+P）→エルボーニードル（➡+P）を入れてもいいが、難度が増すだけなので無理に使うことはないだろう。

サンソンとマークはエアロからつながらないので、地上技から始めるようにする。また、後半もスクアトパンチ→ロー・スラストキック（⬇+K）→チェリーブロッサムキック（P+K）→ウイップキック→レインボーキックとつなげると強力だぞ。



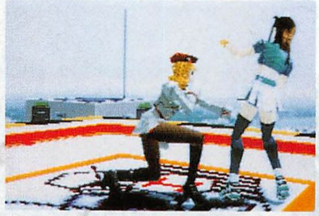
エアロから始まるのはシレーヌのみ。注意しよう。



サンソン、マークはここからスタートだ。



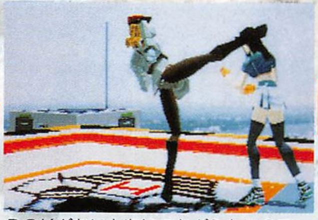
このパンチの後に⬅P、⬆Pを加えてもいいが、難しいぞ。



ここからは、あわてずに確実に入力しよう。



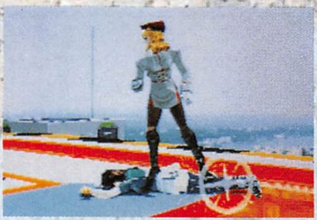
この⬇Kを飛ばしてしまうことが多いので、注意しよう。



このKがないと次につながらないので、確実に出そう。



Kからレインボーキックは、早めの入力だ。練習しよう。



最後は、この踏み付けで決める。気持ちいいぞ。

赤いリボンとスニーカー 実力はホンモノ



大東流合気柔術

やっぱり楓が一番

打・投・極、すべてがバランス良くそろった大東流合気柔術。

中でもやはり強力な投げとダウンを奪える下段の脛払い、ひるませ技の立て猿臂、どこからでも連続技になる双掌打を持つ楓が最も使いやすく、強い。

打撃技メインでいっても十分いけるが、強力なコマンド投げ、楓の一本捕裏三ケ条固からの3段または、角落とし、サンソンの角落とし、ベルンハルトの面殺、をうまく組み込んでいこう。下穿（⬇+P）や掃脚（⬇+K）などをヒットさせてから直接投げに行くのが強力だ。

基本的に合気は小ジャンプを使った攻めは連続技につなぎにくいのでおすすめできない。使うとしたら着地で直接投げるときぐらいだろうか。

楓、サンソンの場合、攻めの中心になるのはなんといっても立て猿臂（➡➡+P）。

遠い距離を一気につめ、ヒットすればダウンするが、特筆すべきはしゃがみガードした相手をよろけさせることができる点。ここに掃脚からのコンボを決めることが可能だ。

ベルンハルトは立て猿臂がないため、攻めづらさはあるが鼓膜破りや揚げ猿臂が入ればこっちのもの、空中コンボで一気に大ダメージだ。

柔術といえばの受け投げも、コマンドの特殊性（S+Pまたは S+Kを押しながら⬅またはち⬇）からちょっと使いにくいがここ一番では狙ってみよう。

担当：ギィ



立て猿臂！しゃがみガードを崩し、掃脚からの連続技を決めろ。



一本捕裏三ケ条固の追加入力はヒットマークに合わせて入力だ。



揚げ猿臂から猿臂→膝砕きが空中コンボに。

大東流合気柔術 代表連続技

連続技の代表はやっぱり豊富な技を持つ楓。

●八双飛び（Sホールド+➡）→縦拳掌打（PP）→掌打（➡+P）→逆手刀斬り（⬅+P）→下穿（⬇+P）→掃脚（⬇+K）→猿臂（P+K）→前蹴り（➡+K）→脛払い（⬇+P+K）→双掌打（⬇⬊➡+P）

これで11ヒットの完成、双掌打後に一瞬ダッシュして朽ち木踏み（⬇+K）を決めることで、12ヒットにすることもできる。また、手刀斬りを組み込んで13ヒットまで増やすことも可能だが、そこでリズムが大きく変わってしまうのでおすすめはできない。

サンソンの場合、前蹴りから水月貫（➡⬇⬊+K）→朽ち木踏み（⬇+K）で11ヒットになり、ベルンハルトの場合も前蹴りから膝砕き（⬊+K）→朽ち木踏み（⬇+K）で10ヒットが可能だ。

実戦で決める場合、前半のペチペチはかなり無駄。掃脚以降のみを決めたほうが攻撃力は高いぞ。



八双飛び、または手刀斬りから縦拳掌打につなぎ、



目押しで掌打→逆手刀。空キャンセルに注意。



下穿、ここから始めたほうが実践的かつ威力も大きい。



掃脚。ここからタイミングはすべて一定。あわてるな。



そして猿臂。レバー前で出せば次につなぎやすい。



前蹴り。ここもあわてると失敗するので落ち着いて。



脛払いで転ばせて空中に浮いた相手に、



双掌打！脛払いからのつなぎは早くても遅くてもダメ、要練習だ。



プリクラをやってキャンペーンに応募しよう!

プリクラ
プリンセスクララ
大作戦



今回は、プリクラ大作戦と、プリントクラブ・オータムバージョンの発売に伴った、トレジャーハンティングキャンペーンの告知入り。さあキミも、恥ずかしがらずにプリントクラブで行列を作れ(笑)!

担当：M.D.S.ージョッキー★笹岡

プリントクラブトレジャーハンティングキャンペーン開始!

プリクラ大作戦にプリントクラブの隠しコマンドが隠れている!

この「トレジャーハンティング」キャンペーンは、この秋からゲームセンターに登場の「プリクラ大作戦」と、「プリントクラブ」の2つのプリクラのミックス企画なのだ。

このキャンペーンに応募するのには、まずはプリクラ大作戦をやらなければならないし、なおかつ、プリントクラブでシールを作らなければならない。文字どおりの大作戦となっているのだ（?）。

具体的な手順については、下の図を見てもらおう。

プリクラ大作戦で、各面クリアのデモ画面のときに、各面ごとに1つずつ、プリントクラブで隠し背景（トレジャーシールを作る背景）を出すコマンドを、音声で教えてくれるのだ。コマンドは音声のみなので気を付けてね。

コマンドは、各面につき1つずつなので、1面〜4面クリアまでの、計4つのコマンドが聞けるわけだ。

コマンドの種類によって、出てくる背景が違って、それによってもらえるプレゼントも変わってくるらしいので、どのプレゼントに応募したいかによって、作るトレジャーシールも変わってくるぞ。

コマンドは、上下左右の4方向にて教えてくれるので、今度はそのとおりに、プリントクラブでコマンドを入力する。

そして、出来上がったシールを、付属の応募ハガキに貼って応募すれば、抽選により、総計2000名に、ステキなプレゼントが贈られるというわけだ。プレゼントの内容や、応募の住所などは、左のほうを見てもらいたい。

応募の手順



1・ゲームする
（プリクラ大作戦。ゲームセンターで10月中旬登場予定）



2・パスワードを聞く
（各面クリアごとに、声でおしえてくれるぞ！）



3・プリントクラブやる
（プリントクラブオータムバージョンに、聞いたパスワードを入力してやるのだ）



4・シールが出る
（すると、隠し背景のシールが出来上がる！）

5・送る
（プリントクラブ付属の応募ハガキ、もしくは下の住所にこのシールとアンケートの答えを書いて送る）

6・もらえる
（抽選により、合計4000名に、豪華なプレゼントがもらえるぞ！）

裏面には、住所、氏名、年齢、職業、希望のコースと、シールを作ったお店の名前、それと、各コースに見合ったシールを貼って、次の質問に答えて応募してね。

1）今までに何回くらいプリント倶楽部を利用しましたか?
2）何種類くらいのシールを持っていますか?
3）プリント倶楽部に一言
4）こんなシールがあったらいいなというデザイン

上記の質問を答えた上でふるってご応募ください。

●応募の宛先
〒162　東京都新宿区神楽坂4-8
神楽坂プラザビル　株式会社アトラス
プリクラ大作戦「トレジャーハンティング」係

●プレゼント内容
A賞（1ステージクリアのシール）1000名
・ジャックフロスト「プリクラ専用キーホルダー」
B賞（2ステージクリアのシール）150名
・オリジナル・ミニトートバッグ
C賞（3ステージクリアのシール）800名
・PHS（加入料・基本料金・通話料は別料金）
D賞（1〜4ステージまでクリアのシール）50名
・CASIO「BABY—G」（腕時計）

ピュアエッグの各攻撃&ボム性能を見る

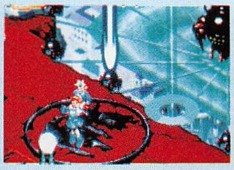
さて、今回は、前にもちょっと紹介したが、ここでもう1回、プレイヤーのオプションとなるピュアエッグの成長について説明したいと思う。
成長は、左の図のようになることは、前にも説明したとうりだ。プレイヤーが各面で、動物をたくさん取るか、ジュエルを取るかで成長に変化があるのだ。
そして、今回は、各成長したピュアエッグの攻撃性能について、ちょこっとだけ見ていこうと思う。

- タマゴ（ピュアエッグ）
  - フェアリー
    - エンジェル
      - ゴッデス
      - ヴァルキュリー
    - ドラゴンパピー
      - ヴァルキュリー
      - ジャックフロスト
  - ビッグアイ
    - ドラゴンパピー
    - タイニーデビル
      - ジャックフロスト
      - リッチ

●ピュアエッグ（タマゴ）

初めから付いている。タダのタマゴ。こいつ自体はなにも攻撃してはくれない。
でも、実はボムをつかうと、一応攻撃するのだ。


・ショット
ナシ


・ボム
スピリット・ボム

●フェアリー

2段階目のフェアリーは、攻撃が誘導弾のハートになるので、タマゴよりは使える。だが、弾の速度が遅い。ボムもちょっと弱め。


・ショット
チャーミー・キッス


・ボム
ハート・フル・ストーム

●ビッグアイ

ビッグアイの攻撃は、目からビームを発して攻撃だ。このビームは、画面端まで届いてくれるので重宝する。また、ボムも直線だが強いぞ。


・ショット
エビル・レーザー


・ボム
エビル・ブラスト

●エンジェル

3段階目。エンジェルのショットは、フェアリーのモノと同じように誘導するモノだ。ボムが全体攻撃になっていて強い。が、ボスには弱い。


・ショット
ライトスパーク


・ボム
シャイニング・フラッシュ

●ドラゴンパピー

ショットは直線的に飛んでいくタイプで、当たるとシビレル（しばらくダメージを与えている）効果がある。ボムは全体攻撃でザコに強いぞ。


・ショット
サンダー・ショット


・ボム
サンダー・ストライク

●タイニーデビル

ショットが直線的で、連射も遅いが、そこそこ威力がある。ボムはたくさんの花を咲かせるのだが、当たりハズレがあるので注意だ。


・ショット
カオス・アロー


・ボム
ボコボコフラワー

●ゴッデス

最終形態。敵を貫通していく誘導ショットは、ときどきバカになるのが困り者だ。ボムはなかなか威力もあって良いのだが、ショットが難点。


・ショット
ホーリーサークル


・ボム
メテオ・ストーム

●ヴァルキュリー

ショットは、敵にある程度誘導し、なおかつショットスピードも速く、使える。
ボムは全体攻撃なので、ボス系にはちょっと弱いか？


・ショット
フレイム・スピア


・ボム
ドラゴニックストーム

●ジャックフロスト

ショットは直線敵だが、射程があり使えるほう。
ボムが全体攻撃系で、当たりハズレがあるタイプ。ボス戦などに不利。


・ショット
ブフ


・ボム
マハブフ

●リッチ

ショットは直線的で威力のあるタイプ。射程があるので使えるぞ。
ボムは全体攻撃でも威力のあるほうなので使える！


・ショット
ファントム・ブロー


・ボム
デビルバスター

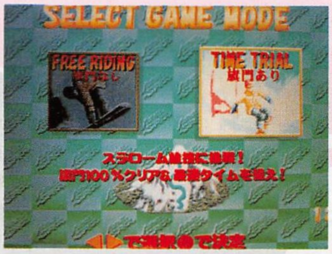
旗門ありモード！
「初級」は30旗門！！

ALPINE SURFER™

©ナムコ

30ターンすればいい？いやいや、旗門のほかにもカーブがあるからそれ以上あるぞ！ま〜ずは覚えることから！

担当：するする（一応ボード持ってるよ〜ん！）



今回のアルペンサーファーは、旗門ありのモードを選ぶ。

旗門とは、滑るコースの中に設定されているもので、プレイヤーは、その旗門に指定された側（矢印による指定）を通過していく。

もし指定された通りにいかなかった場合、ゴールをしても不通過扱いとなるぞ！



コースの構成とは違ったルートで滑る「旗門あり」のモードだが、まずそのルールを身体で覚えるために、初級モードで滑ることにしよう。

もうすでに「旗門なし」モードでプレイをされたことがある方ならわかると思うが、コースそのものはそれほど難しいものではない。途中にあるイベントをいかにクリアするかがポイントになるのだが、「旗門あり」モードでは、そのイベントがおまけ！メインは旗門になる。30旗門あるけど、全部クリアできるかな？

初級とはいえ気は抜けないぞ！



さあ「旗門あり」の「初級」コースへ！まずは真っすぐそのまま！

スタートは自動。滑り出したら、一番最初の旗門へ向けて進む。1つ目の旗は赤。赤は、その旗門の右側を通る。



①コースは緩いカーブで左へ。第1旗門は右を通る。



②緩い左カーブを降りつつ青の旗門の左へ。



③まだ左へのカーブが続くが、第3旗門をクリアすべく右側へ。



④第4旗門にくると真っすぐになる。だが旗門に合わせて滑るぞ。



⑤第5旗門へ。その先を見ると、かなり左に寄っている。要注意。



⑥深回りをして第6旗門へ。浅く回るとこの旗門の上に出られないぞ。



⑦第6旗門を抜けるとコースは右へ。それに合わせ、次の旗門へ。



⑧第7、8旗門の距離は、比較的近いので素早くターンするように。



⑨第9旗門へ。それほど左右に振られないところだ。



⑩第10旗門のところで右へ。傾きに気をつけ、旗門の左側へ。

第10旗門を抜けると1回目のチェックポイントの通過となる。

このチェックポイントは、どこを通ってもかまわないので心配しなくても大丈夫！



⑪第11旗門の右を抜ける。この先はジャンプ台があるぞ！



「ナムコ三人娘」誕生！



8月に行われた「ミス・アルペンサーファー」コンテスト（応募総数は約690名）でグランプリと準グランプリ2名の計3名が決定した！

決定したこの3名は、今後ナムコのイベント等に「ナムコ三人娘」として活躍する。



先日行われた、第34回アミューズメントマシンショーでさっそく活躍！チェックを入れた人、もういたりして！

さて気になるこの3名のお名前だが、真ん中の方がグランプリの蒲山（かばやま）智子さん、左側が吉田真弓さん、右側が山崎美和さんだ！

ジャンプでアクション?そんなヒマないかもね!



ジャンプ台を左寄りから飛べばこの第12旗門、左から入りやすくなる。

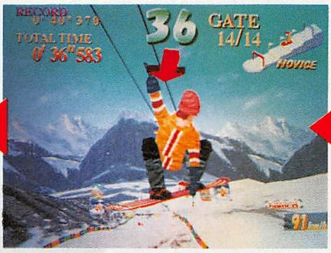


第13旗門は…こーんな右に!それもかなり傾いている!壁に注意!



第13旗門でしっかり左へターンしてこの第14旗門へ。

まーたジャンプ台へ。次の旗門は右にセットされているので、右寄りを飛ぶ。





ジャンプしたあと、そのまま右寄りを滑ると…この第15旗門へ。

第15旗門を通過すると2回目のチェックポイントを通る。ちょうどここで半分。残り半、しっかりターンしてクリアしていきたい。

後半も同じような展開で進む。完璧に覚えられるまではしっかり先を確認して滑るぞ。



第16旗門へ。すぐその先に次の旗門が見える。やや左から入る。



第17旗門の先に注目。旗門が見えない上、左へ。通過後、左へ。



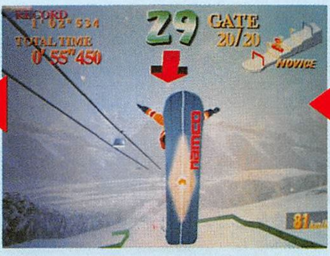
左ターンした先に第18旗門がある。できるだけ上から入りたいところ。



第18旗門を確実に通過したらすぐ右の第19旗門へ。ちょっとつらい。



この第20旗門まで(3旗門)左右に振ってある。遅れないように!





ジャンプ後、右寄りを滑るとパイプへ。その上に乗って第21旗門へ。

第21旗門の前にジャンプ、そしてパイプがある。ジャンプを右寄りで飛ぶと次のパイプに乗りやすくなる。

無理に乗ると転ぶことが多いので要注意。乗らないときはその右側を滑るようにする。



パイプを降りたらすぐに左へターン。そして第22旗門の左から通過へ。



右へカーブしながら第23旗門を通過し、チェックポイントへ。

3回目のチェックポイント通過。その先は、右に岩壁があるコースへ。ジャンプ台がある中でのターンとなるので、よーく先を見て滑るように!



第24旗門の先にジャンプ台が見える。通過後、右寄りへ。



ジャンプ台を右寄りで飛ぶ。すると第25旗門が楽になる。

第25旗門を通過するとまたジャンプ台へ。これにより次からの展開を楽にしてやる。



ジャンプがまたある。これを左寄りで飛び、第26旗門へ。



コース幅があるところだが、第27旗門は左に。曲がりすぎないこと。

第26旗門からの4旗門は、間隔が狭いうえにけっこうな斜度!クイックなコントロールが必要。あまりエッジングを強くしないほうがいい。



第28旗門と壁の間に注目!狭い!微妙にコントロールして次へ。



第29旗門を抜けたらコースなりに左へ。



第30旗門の左に倒木がある。乗れればいいが、意外に難しいぞ!





ジャンプ台を右寄りで飛んで(コースが右に曲がるので)ゴールへ。



第30旗門を通過すればあとはゴールを目指すのみ!

ジャンプ台もカッコよく決めてゴールへ!30旗門をキッチリ通過できるようになったら…上級コースへ!

なにはともあれまずは遊び方を把握するぞ!

SEGA Touring Car Championship

3つのコースを走り切ることが目標となる。最終戦をしっかり練習できるようになるには…

担当：ずるずる

通信対戦可能だがそのシステムは?

まず最初に書いておかねばならないのが、1人でのプレイの方法について。

過去の例からすると、何かの操作をすることにより、1人用、もしくはタイムアタックになるのだが、この「セガツーリングカーチャンピオンシップ」にはない!のだ!

もし1人でタイムを狙うなら、単独でやるしかない!



第1戦の前に一緒に投入しないと対戦はできないぞ!

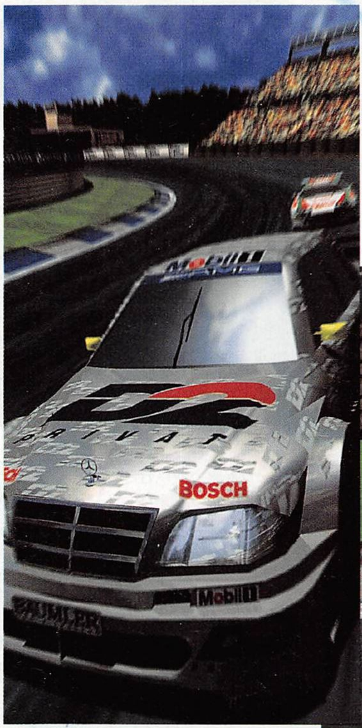
それを理解しつつ、コインを投入してからプレイするまでをひと通り見ていこう。

コインを投入するとまず4つあるマシンの中から好みのマシンを1台選ぶ。ハンドルで選択し、アクセルを踏むか、スタートボタンを押すかで決定する。

ミッションだが、マシン決定時にブレーキを踏んでおくと6速マニュアルにすることができる。その他の場合は自動的にオートマになる。

乗るマシンが決まったら予選がスタートする。

これでゲームスタートだ。





ハンドル握ってアクセル踏めば走る！ピットにも入れるぞ！

さて対戦をしようとしたとき、どうすればいいかというと、一番最初にコインを投入した人が、予選の走行に入った数秒後まで対戦の参加を受け付けているので、それまでにコインを投入、エントリーをすればOKだ。



4WDを選ぶか、FRを選ぶかは君の好みで。え?もち外車?

対戦は最高8人までOK。

ここで参加したプレイヤーがすべて予選走行を終えるまで第1戦は始まらない。終えた時点でようやく第1戦のスターティンググリッドが決定する。





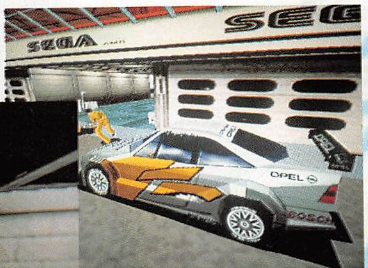
そのスターティンググリッドだが、その順位は予選走行でのタイムの良いものから順に前からのスタートとなる。

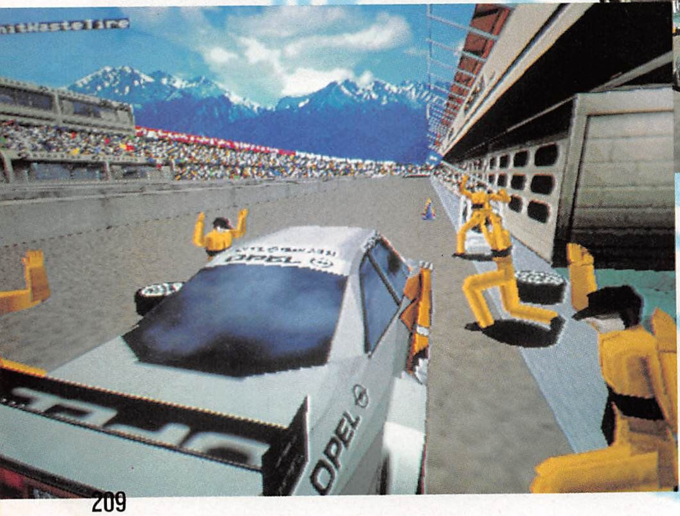
なお予選走行で万一ゴールができなくても大丈夫。そこでゲームは終わらず、第1戦に参加することができる。でもスタートは一番後ろからということになる。

あとはシグナルを待つのみ。スタートをしたら走る！コースにはチェックポイントが存在する。そこを通過することで残り時間が延長（加算）され、先へ進むことができる。

今までの例だと、トップで走っている人がチェックポイントを通過すれば、そこに参加しているすべてのプレイヤーのタイムが増えていたと思うが、このゲームでは、それが、ない！実力でチェックポイントへ到達しないと延長されないのだ！だから上手な人といっしょに走っても…先へは進めません。要注意です。

延長を繰り返してゴールすれば次の第2戦へ進める。





ピット作業はオート。入ると確実に順位を落とすことになるので注意したい。



レースにはいろいろな演出も。お?この車は！

タイムが無くなり、完走できなかったプレイヤーはそこでゲームオーバーとなる。ゴールしたプレイヤーのみ次へ進めるのだ。

なお次のレースに進むのに合わせてコンティニュー（途中参加）しようとしてもできないのであしからず！

過酷なサバイバルレースなのです！このゲームは！

さらに進み、最終戦をクリアし、過去のトータルタイムより速かった場合、ネームエントリーができるぞ！（ネームは予選前に入力する）

全部で3戦！こんなコースだぞ！

このゲームは「セガラリー」のように各コースを別々に走るモードが通常設定ではない。常に第1戦から始まり、第2戦、最終戦へと進む形となるのだ。そのためのコース名なんだしね。

最終戦のコースを練習したい人、第1戦、第2戦をクリアしないと…ダメっ！てこと。

でもコースレイアウトを見てもわかる通り、極端にきついカーブはない。マシンに慣れてくれれば完走も近いはず。

既にこのコースからライン取りを練習していくのがいいだろう。ここで予習をしておきましょう！

第1戦

慣れるもなにもここからスタートするので、慣れるしかない。でも先は長いので、決して気を抜いては走れない。だって第2戦、最終戦へ進むなら、ここで終わるわけにはいかないのだからね！



高速のコースだが、決して手は抜けない第1戦！



第2戦

第2戦ともなると、それなりに（ってオイ！やさしくないぞここ！）難しくなっている。

完走して先に進みたいのはよ～くわかるけど、1回のプレイを大事にしていかないと10回プレイしても何の役に立たない！なんてことにもなるので、あせらず最初は安全に走るように心掛けよう。

少しずつアタックするほうが上達が早いしね！



ラインの奪い合いが見ものになりそうな第2戦！



最終戦

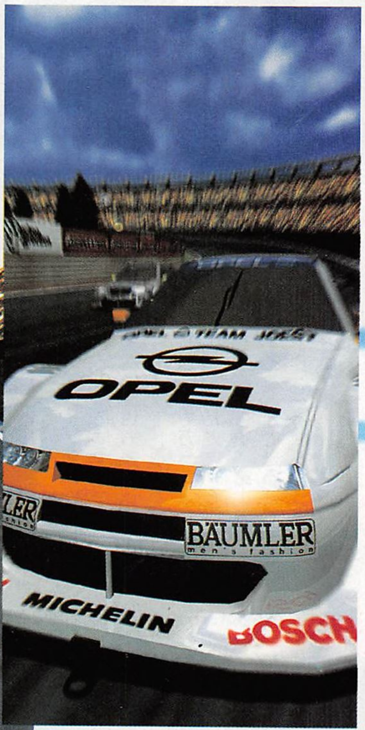
何度第2戦でハマッたことか！というプレイヤーもいると思う。ここに来るには、それなりの腕が必要ということ。

上手な人は、過去の経験を生かしていろいろなテクニック、感覚を駆使してアタックするので、ここへ来るのは比較的早いかも。



無事にぶつからずに走れるようになるには…大変な最終戦！

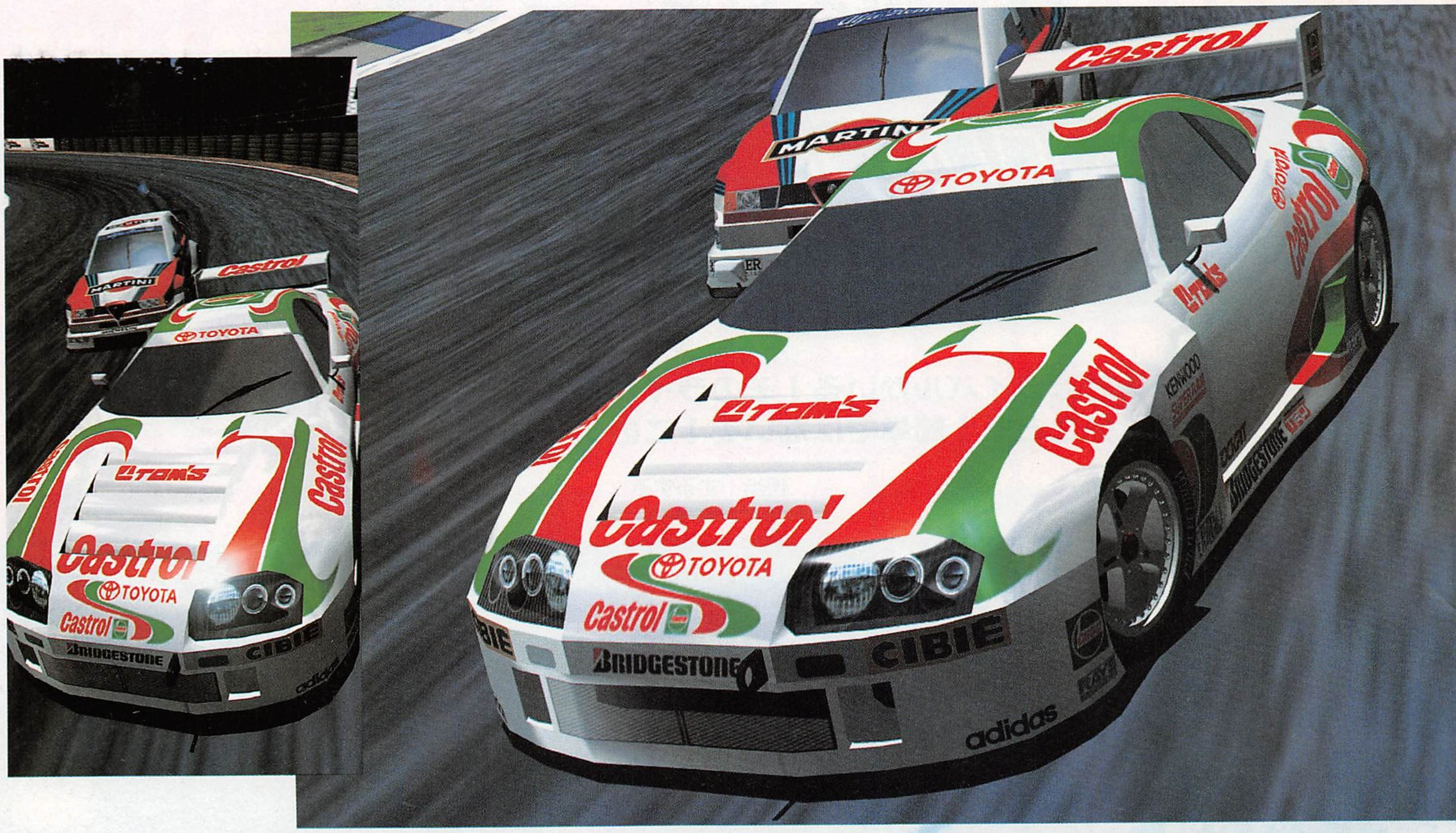






でも一般プレイヤーはそんなものはないので、やはり努力を重ねるしかないだろう。「好きなら何でも乗り越えられるはず！」で第2戦を突破して欲しい（これから攻略も始まるので参考にしていただければ幸いです！）。

第2戦を抜けられれば…相当上手になっているはず！





ブリヂストン　ステッカー　5名様



メルセデス・ベンツ　E320のテレカ　10名様
（メルセデス・ベンツ日本株式会社提供）



ポテンザ　ステッカー（白文字）5名様



ポテンザ　ステッカー（黒文字）5名様



ブリヂストン（マーク）ステッカー　5名様
（株式会社ブリヂストン提供）

30名の方にプレゼント！
すごいっス!!
読者様プレゼント第1弾！

このゲームに関わっている関係各社より、豪華なプレゼントがありま～す！

今回（第1弾）は、このゲームの主役でもある、マシンのメーカーである「メルセデス社」より、な、なんと「ベンツ」のテレカを！マシンの参加ではないが、レースには欠くことのできないモノを作っている「ブリヂストン社」より4種のステッカーを！頂きました。

テレカは10名の方に、ステッカーは、5名ずつ、計30名に当たります。

さてこのプレゼントの応募の仕方ですが、私のところをいつも読んでくださっている方ならもうおわかりでしょう。

そう、ただ「欲しい！」と書くだけではダメ！このゲームに対する感想等（イラストも可よ！）を書くことが条件です！

一応希望の商品がありましたら書いておいてください。多い場合は感動したものを選ばさせていただきます。

なお**締め切りは10月31日必着**でお願いします！

応募先は次の通りです。

〒101　東京都千代田区
神田神保町1－1－26
㈱新声社
ゲーメスト編集部
「セガ・ツーリングカー
チャンピオンシップ
プレゼントが欲しいので、
感想を書きました！」係

（ちょっと長いなあ…）まで。

熱いハガキを待ってるよ～ん！（何も書かないと当たりません。全部私が見るので！）

波を捉えてターンせよ!

WaveRunner

©SEGA 1996

レースではライバルがいる！そのライバルが立てた波でカーブが曲がれないことも！簡単ではないぞ！このゲーム！

担当：ずるずる

常に緊張してコントロールせよ!

車のゲームとは違い、水上の乗り物は、波打つ水面を走る—そう、常に一定でない水面を走るのだから、コントロールは決して簡単とは言えない。

自分の前にライバルが走っていなければ、波も起こらず水面は静かな状態にある。

そういう状況であれば、走るのは楽。水面に接しているので、ハンドルを左右に切れば曲がってくれるし、船体を傾ければさらに曲がる（小さく）ことができる。

ライバルがいたら…。そりゃあもう、波が立つのは当たり前—その上を走るのだから。波の上でしかグリップしないのだから…。

まずは動かし方を覚えねば!

このゲームの主役となる乗り物は、今、海の上のモータースポーツで大人気の「マリンジェット」だ。

この乗り物を動かすには、アクセルレバーとハンドルが必要。ゲームにおいてもそれは同じ。

普通のバイクで考えると、レバーはブレーキ。

でも水上の乗り物にブレーキは…ない—ブレーキは水面との摩擦によって起きるのだ。

アクセルレバーを引いて加速し、離してブレーキとなる。

曲がるのは、ハンドルと体重移動で行う。

ハンドルだけを左右に切ることでもカーブを曲がることができる。それに体重移動を加えると、さらに小さく、鋭く、クイックに曲がることができるのだ。ただこれには慣れが必要だ。

さてゲームの進行だが、このゲームを始めるにはまずコインの投入から始める。

コインを投入したら、マリンジェットのライディング部分にまたがり（女の子はちょっと大変かなあ）画面に映し出される操作説明を見て、それに従い、操作を進行する。

なおこの操作説明画面は、スタートボタンを押すことでスキップさせられる。

ゲームの遊び方がわかったら、次はコースのセレクトに入る。

コースは3つあり「初級」「中級」「上級」とあり、ハンドルを左右に切ることにより、任意のコースをセレクトできる。希望のコースが決まったらアクセルレバーを引いて決定しよう。

コースが決まるとそのコースのCG（立体！）が現れ、レースが始まる。

レースが始まると、プレイヤーはマリンジェットを操作し、コースを走り出す。

コース内にはいくつかのチェックポイントがあり、その地点までに制限時間内で到達すればタイムが加算され、先へ進むことができる。これをくり返していき、ゴールを目指していく。

2周するとゴールとなる。

なお1位ゴールをすると、エンディングがあるぞ！









リアルに動く筐体







曲がるコツをここで習得！
初級コース
慣れるならここから。操作をしっかりここで覚えること！身体でね！

「初級」コースは、コースマップを見てもわかるようにきつ〜いカーブはほんどなく、走りやすいものとなっている。

だがそれは周りにライバルがいなければの話。いれば、そいつが起こした波の上をピョンピョンと弾ねながら走らなきゃならない。

そこにカーブなんぞが来たら…グリップがほとんどない中で曲がらなきゃならないプレッシャー！これがいいんだよね！ここでこのマリンジェットのライディングのうまさが出るのだからね。

コースを把握するだけではなくて、コースの状況も常に把握していないとダメなのだ。



マジにそう！弾ねるごとにカウンターを当てるのは日常茶飯事。

ただ走るだけならこの「初級」コースも楽だろう。ジャンプも楽しめばいいんだしね。

でも速く走るとなると…積極的にインに入る努力をしていかないと上位には上がれないぞ！ま〜ずはここでテクニックを磨きたい。



インの突き方を覚えよう！
中級コース
一歩進んで速く走ることをここで学ぶ。微妙な操作に慣れよう！

「中級」コースになると、それなりに難しくなってくる。

でもそれはコースのレイアウトだけでの話。

実際にプレイしてもらえばわかると思うが、敵は、他のライバルと、波なのだ！

ジャンプ台の数も多くなり、ラインの取り方もそろそろ勉強を始めないとね。きちんとジャンプができればいいけど。コース幅の広いところでは、できるだけ最短コースを走るようにしたい。それが順位を上げるのに重要だからね。



コースセレクト画面で、コースのレイアウトがわかる。

コース幅が狭くなったところは、ぶつからないように最大の努力をする。

どんな努力かというと、波の上を走りつつ、いつでもカウンターをあてられるような反応をできること。真っすぐ走る難しさを覚えてほしい。



ラインを描いて走れるように！
上級コース
きついカーブがいっぱい！ラインを考えないと…つらいぞ！

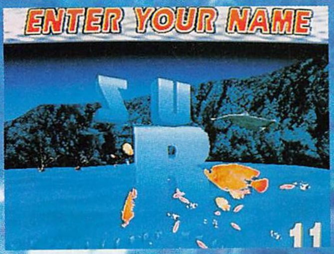
「上級」コースともなると、まあカーブ、それもきついカーブが多くなること！ここまでくると、コースの暗記だけでは対応できない！

対応するには、かなりのテクニックを身に付けないとだめだ。

そしてそのテクニックを発揮させるライン取り。速く走るために考えなければならない重要なポイントだ。

きついカーブをどこから進入し、どの位置に抜けていくのか。ジャンプ（小さいもの）は使っていいのかどうなのか。

波が立っていたらどこのラインに変えていくのか。常にそれを考えて走る。



上位になれるとネームエントリーができる。音がいいよここ！

ノーミスでここを走り切れるのは君の努力次第だ。さ〜て気合い入れてやってみることにしますか！

必要なのは愛情か？
知性か？

QUIZ なないろDREAMS 虹色町の奇跡
にじいろちょうのきせき

クイズゲームにおける基本から、「虹色町」独自の要素まですべてを解説。クイズをやるなら今しかない!!

ヴァリアブルな感じで担当交代。
担当：DS1　協力：Ace



一度見た問題は間違えない。クイズゲーム究極の攻略法だ。

新感覚クイズゲーム

1989年に「アドベンチャークイズ　カプコンワールド」を発表して以来、カプコンからは数々のクイズが送り出されてきた。

最近では、「クイズ&ドラゴンズ」や「殿様の野望2」などが記憶に新しく、現在でも稼働しているゲームセンターも少なくない。

その歴代のカプコンクイズの中で、この「虹色町の奇跡」は**問題が一番簡単であること**を最初に伝えておきたい。

従来のカプコンクイズと比べると、各ジャンルの専門化・細分化が緩和され、一般常識で答えられる部分が拡大している。ライフ回復も簡単に行えるので、まさに初心者フレンドリーなクイズゲームに仕上がっているのだ。

記憶こそすべて

クイズゲームで重要なのは、とにかく記憶力。1度出題された問題は、2度目は絶対に間違えてはいけない。

「虹町色の奇跡」を少しでもやり込めば気がつくと思うが、同じ問題を頻繁に目にする。これこそ、虹色町の難易度を低くしている要素であると同時に、学習効果を重視したクイズゲームであることがわかるだろう。

特に前半面（4月・5月）は問題が簡単で、「覚えておけ」と言わんばかりである。無理に早く答えようとせず、問題をじっくり見て記憶していくことが、後々のためになるのだ。他人のプレイを見るだけでも参考になるぞ。

目押しの重要性

それでは虹色町のシステムについてこまかく説明していこう。

ルーレットを止めて、出た数だけマップ上を進んでいく。双六タイプの進行なのは前回までの紹介の通り。

このルーレットを、狙った数で止める「目押し」が非常に重要になってくる。目押しができないと、特定のキャラを狙ってイベントを進めていくことが困難になるからだ(イベントの進行については後述)。

ルーレットには1～6の数字のほかに、おじゃまキャラリンツのマークがある。これはルーレットを回すたびに位置を変え、目押しのジャマをする。リンツのマークにも注意して目押しをしよう。



6と1の間にいたかと思えば、今度は3と4の間に…。リンツに気をつける!!

ルーレットだけを見て目押しをするのが難しいと感じる人は、下のカーソル移動を見ながら目押しするといい。分岐点の先のノルマは表示されないので、このカーソル目押しは使いにくいが、慣れるまでは十分に役立つはずだ。

目的のマスの手前が光った瞬間に押すといい。

現在効果を発揮しているカードを表示

自キャラが表示されている時は、効果はなし。

ライフ兼アイテムカード

お手つきをするごとにカードがめくられていく（一番右のカードから失われていく）。カードが全部無くなるとゲームオーバー。



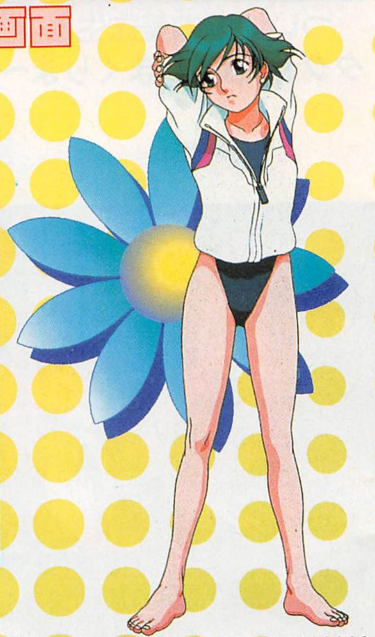
クイズ画面

ジャンルセレクト一覧

- 文　系
- 理　系
- 英　語
- 社　会
- 一般常識
- 入試問題
- 雑　学
- 映　画
- アニメ
- マンガ
- ゲーム
- ホビー
- 特　撮
- 芸能・音楽
- 自転車・バイク



MAP画面



イベントの進行

マイキャラの止まったマスにより、さまざまなイベントが発生する（まあこれもクイズに答えることが大前提なのだが）。

・7人のいずれかのキャラがいるマスは…。

各キャラクター固有のイベントが発生。ストーリーが展開していく。



キャラの描かれているマスに止まらなければストーリーは展開しない。

・場所の描かれているマスは…。

キャラクターが固定で出現。ただし、同じ学校などの表示でも、位置が違えば出現キャラクターも異なる。



どのキャラが出現するかわからない時は、とりあえず寄ってみよう。

・何もないマスでは…、

キャラクターがランダムで出現。これにはリンツも含まれる。

ここでのクイズに答えても好感度がアップするだけでストーリーは進展しない。



なるべく無駄なロスのないように。

妖精が出現。アイテムカード、もしくは得点をプレゼントしてもらえる。

それと同時に各キャラの好感度を大まかにチェックできる。ノルマは必ず1問なので楽。



ライフが1なら迷わず妖精に会おう。

ターゲットを絞る

最初に漠然とプレイしていると、いろいろなキャラクターと接触を持ちたくなるものだが、1キャラもしくは2キャラに絞ったほうが無難だろう。それ以上のキャラクターとイベントを進めたとしても、最後まで消化する前に6カ月経過してしまう。

選択したルートによっても登場キャラが変化するので、安全に最後のイベントまで見たいのなら、1キャラ狙いで進めていくこと。

佐久間絵美、シャルロッテは、最初の出現が遅いため、やや難易度の高いキャラクターだ。半面、森永めぐみ、不二家桃子は登場が早く、攻略しやすい。どちらにせよ、目押しできちんと目的のキャラに合わせられなければ苦労することになるだろう。結局目押しが重要なのである。

クリアを目指す場合、こまめな回復も必要になってくる。ライフが2ないし1になった時には、すぐに日曜日に止まり回復を図ろう。7日ごとに日曜日が設定されているのでいつでも回復可能だ。



ついに真由美先生とファーストコンタクト。勉強しまくりま〜す。（写真①）

キャラクター重視

ここでは、キャラクターを東鳩真由美先生に絞って、ダイジェスト的に見ていくことにしよう。

スタート直後、森永めぐみと出会うが今回は先生が目当てなので、気にせず進む。



サクッと2問答えて、いざ出発。

最初に6を出すと丁度日曜日。妖精の問題に答えてボーナス得点をもらう。



各キャラとの進展具合がチェックできる。



問題に答えれば得点のほかに…、

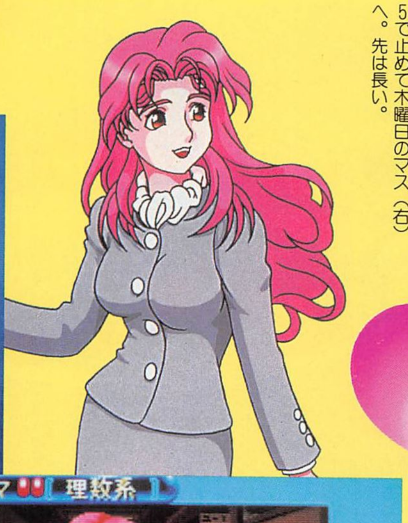
最初の分岐は右へ進む。まだ真由美先生には出会えない。



5で止めて木曜日のマス（右）へ。先は長い。



真由美先生と図書館でお勉強。予習も復習もこれでバッチリ。（写真②）





真由美先生は理数系が大得意。「簡単です、先生」（写真③）

今日は勉強のご褒美として一緒に遊園地へ。先生も楽しんだみたいだし、よかった、よかった。（写真④）





中華街で真由美先生そっくりの人を発見。先生なにやってるんですか？（写真⑤）





礼儀正しいサキちゃん。私服姿も似合っています。（写真⑥）

突然ですがここで『鐘紡サキちゃんも載せろ』という意見があったので、急遽載せることになりました。ご覧下さい。

マナブ君の前ではサキちゃんも、やさしいお姉さんだ。（写真⑧）

「鐘紡サキ、任務を果たすためがんばります」（写真⑦）







まずはポイントを押さえて



モグラ穴、しびれ薬が最大の強敵だ。

担当：Dr.Ace

スピード重要

2になって何が一番変わったかといえば、結局のところゲーム全体のスピードアップだ。

どうしてスピードアップが重要なのかといえば、それはアイテムのこと。今までは画面に見えてから、羽かもぐらか、悠々と判断できたのだだが今回はそうはいかない。

確実にアイテムの出現位置を覚えて、出現前には完璧なライン合わせをしておかなくてはならない。さらになおかつ、画面に出現した瞬間に判断して取るか避けるかしないと間に合わないほどなので、結構な反射神経を要求されることになる。

今回、この感覚がもっともプレイに影響を及ぼしているので、アイテムに関することだけでも早くゲームに慣れるようにしよう。

あとは前作と同じく「最終コーナーでトップを守っていること」といったセオリーは基本的に変わっていないので、アイテムとの絡みも考えて第3コーナーでは既にトップにいることを心掛けよう。



レースでも何でも自分で選ぶのだ。

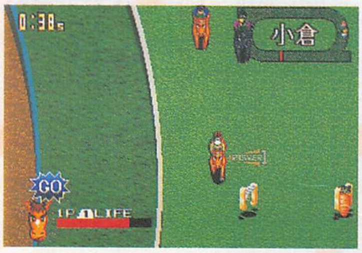
3歳戦の行方

基本的には、新馬戦、ステップレース、朝日3歳、と3段階で進んでいくが、今回はレースをプレイヤーがある程度選ぶことができるので、札幌デビューか小倉デビューかなども当然のこと、重賞も自分で選ぶことができるようになっている。自分の好みに合わせてゲームを進めていこう。

そして今回も、というか今回はさらに海外レースが増えたので、イベントも多々起こる。

調子良く3歳戦を終え、最優秀3歳牡（牝）馬に選ばれると、まずは最初の大きな選択だ。海外に挑むもよし、国内で3冠を目指すもよし、自分の好みに合わせて決めよう（設定上、馬主はいるらしいがこちらの意向は絶対にとおる）。

次のページは馬の紹介だ。自分の騎乗したい馬を見極めよう。



アイテムと仕掛け位置に注意を配ろう。



何か起これば新聞の１面も。



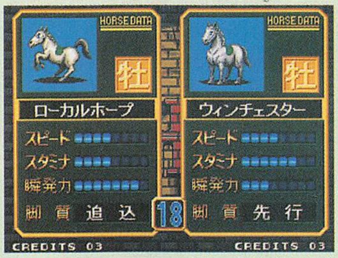
これだけ太っ腹な馬主と調教師に恵まれれば、それだけのことはしなくては。

HORSE SELECTION

●ローカルホープ
父オグリキャップ
母ロジータ

地方競馬を沸かせた名優同士の異色の組み合わせで生まれた牡馬だ。中央入厩後に見せた父の切れ味のいい脚は引き継いでいるが、気性のほうがかなり激しく、レースに集中させるのに苦労しそうだ。

経路からも父を超えるアイドルホースになる資格を持っているし、父の出られなかったクラシックを制する力は十分にある。



●ウィンチェスター
父メジロマックウィーン
母シスタートウショウ

父、父の父、父父父とも天皇賞（春）を制しており、4代連続制覇を期待されている牡馬だ。

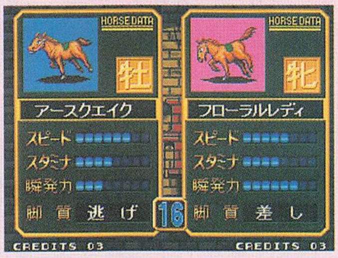
体力、スタミナに関しては全く不安はないが、欲を言えば母が桜花賞で見せたスピードや瞬発力も受け継ぎたかったのだが…。

この馬は調教を積んで古馬になってから真価を発揮するタイプだろう。

●アースクエイク
父ミホノブルボン
母タケノベルベット

父からスピード、母からスタミナを受け継いだ優駿だ。しかも、欧州の名馬ミルリーフの近親配合で底力も高く文句の付けようがないが、少しうるさいところを見せるところが気になる。

気持ち良くハナに立つことができればそのまま逃げきってしまうだけの能力は持っているはずだ。



●フローラルレディ
父ノーザンテースト
母アグネスフローラ

11年連続リーディングサイヤーの偉大な父と桜花賞馬の母から瞬発力とスピードを受け継いだ。

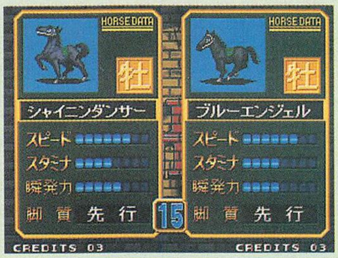
牝馬特有の一瞬に爆発する末脚はこの馬の大きな武器で、2000m以下のレースでは安心してみていられる馬だ。

体力のロスを防げばもう少し距離は持たせられるだろう。

●シャイニングダンサー
父サンシャインフォーエバー
母パシフィカス

ステークスウィナーで活躍したビーサイレントの半弟だ。父は代わっているが、ナリタブライアンの3／4兄弟になる。

ブライアンよりはスタミナに不安があり、3000mを超えるレースに適性があるとはいえないが、兄同様に長くいい脚をうまく使えば十分な能力を持っている。



●ブルーエンジェル
父ジェネラス
母アルプミープリーズ

4歳秋の上がり馬で、菊花賞制覇の勢いに乗って、4歳で有馬記念をも制したマヤノトップガンの半弟。

父が長距離得意から中距離の瞬発力勝負型に変わってはいるが、この馬自身はどちらかというとステイヤータイプに出たようだ。

瞬発力もスピードも持ち合わせており、まさに距離不問の万能馬だろう。

●オープンハート
父ビワハヤヒデ
母ティファニーラス

屈腱炎でターフを去るまで連を外さなかった名馬ビワハヤヒデの仔が早くもターフに登場だ。

父譲りの距離を問わない堅実性は評価できるが、今一つ切れ味のないところまで受け継いでしまったようだ。

とは言え、気性も素直で扱いやすい馬には違いない。



●ブラックバード
父サンデーサイレンス
母ノースフライト

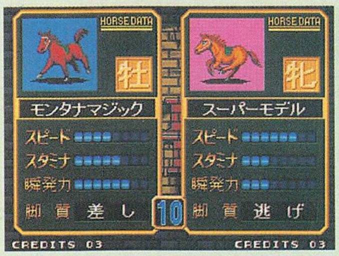
ステークスウィナーで活躍したノーザンライトの半弟で、父がサンデーサイレンスに代わり、瞬発力がアップしている。

ただし、スタミナ面に若干の不安があり長距離向きの馬とは言えないが、末脚を信じて一気に勝負できれば戦えないことはない。

●モンタナマジック
父フォーティナイナー
母ベガ

2冠牝馬ベガからスピードと根性、新鋭種牡馬フォーティナイナーからは瞬発力を受け継いだ優駿だ。

ただ、長距離に関しては体力に不安がないとは言い切れないが、その分他の能力の高さで十分にフォローできるだろう。



●スーパーモデル
父サクラバクシンオー
母ステージチャンプ

父は天皇賞（秋）をレコード勝ち、母は京王杯AHをレコード勝ちした超絶スピードを誇るが、スタミナが少なく短距離向きだろう。

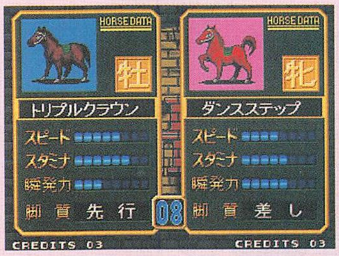
また、瞬発力も乏しく、上がりの勝負になると不安が残る。

しかし、持ち前のテンの速さを生かせばレコードラッシュも可能な快速の優駿であることは疑いのない事実だ!!

●トリプルクラウン
父トウカイテイオー
母スイートミトゥーナ

両親の父親が3冠馬という父内国産の期待の星の登場だ。馬体は黒鹿毛でミスターシービーが強く出ているようだが、能力的には遺伝されていないように見える。

ただ、母の祖父のトウショウボーイからはスピードを、父の父のシンボリルドルフからはスタミナを受け継いでおり、名のとおり3冠馬になる可能性は十分にある。



●ダンスステップ
父ダンシングプレーブ
母マックスビューティ

ステークスウィナー1のディスコダンサーの全妹の登場だ。

牡馬相手に渡り合った姉と比較しても遜色ない能力は持っている。いかんせん、気性の激しいところも似てしまったが…。

この馬なら、最近は出なくなった牝馬による古馬長距離GI制覇も夢ではないだろう。

HORSE SELECTION

ご褒美のために、命をかける気ある?



囲めばいいだけなはずなのにつらい！ただ囲むだけじゃあダメってこと！んじゃどうする？

担当：ずるずる

厳しい設定に負けるな!

このダンシングアイだが、すでに発売されてから1カ月が経つが、未だに先に進めなくて困っている人も多いのではないだろうか。

その原因は、通常の設定のとき、1クレジットで2機設定の上、タイムが短い点だ。

このゲームの遊び方の基本は、パネルを囲んで消していき、すべてのパネルを消し、全部消すこと。必死に消すことばかりを考え、囲むことに集中すると…タイムがなくなるんだよね。まず、それを解消しなくては!

ご褒美のために命をかけて…

クリアをするためには、確かに囲むことが重要なのだが、それではタイムが足らない。

そこで助けになるのが、いろいろあるアイテムだ。

アイテムは全部で10個。いろいろな効力を持つのだが、それらが入っているパネルを消すことで初めて登場し、これを取ることで効力が得られる。

その効力の中で重要視したいのが攻撃アイテム。

これを有効に使い、どんどんパネルを消して、クリアを目指していく!

アイテムに頼ることで有利にしよう!

さてそのアイテムの出し方、使い方だが、まずそのステージが始まったら真っ先に光るパネルを囲みにいく。なぜなら、さっさとアイテムを出すことで有利な展開を作るため。

その目的のために光るパネルへ!そしてそのパネルを囲むと…ポーン!とアイテムが出現してくれる。



ボタンを押せば囲みが始まる。始めどころがポイント!

そこで出たアイテムを確認する。出て欲しいアイテムは、Ⓧ（横攻撃）、Ⓨ（縦攻撃）Ⓦ（ワイド攻撃）など。これが取れれば、1つのパネルを囲むことで、各効力に応じた力で他のパネルを消すことができるからだ。

もちろんこれら以外のアイテムも出る。

Ⓣ（タイムストップ）やⒺ（タイム延長）のように制限時間等に関係するものでも不利を有利にすることができる。

Ⓓ（敵全滅）なんかが出たときはもう最高!敵が死んでくれるのに加えて、かなりの数のパネルが消えてくれるからだ。

攻撃系でなくてもⓈ（スピードアップ）やⓅ（パラライズ）でも有効にすることができる。



敵を消すパネルにのせて消してやれば展開も楽になるぞ!

Ⓡ（パネル反転）はあまり出ないものだが、これを取ると、今、パネルがあるところが消え、無いところにパネルが現れる。ほとんど消していなければこの効力は最強のアイテムとなる。もしその逆だったら、大変だーっ!

Ⓐ（無敵）は、体当たり命!





光るパネルを囲む。消すとアイテムが出る。攻撃アイテムだ!

アイテムの使い方、ちゃんと把握してる?

攻撃アイテムが使えるということはわかっていただけたと思うので、それらの使い方について少し触れよう。

出てうれしいアイテム、Ⓧ、Ⓨ、Ⓦから。

これらは、1つ囲むと、その効力に従って他のパネルが消える。Ⓧを有効に使うなら縦に長く囲むことで、その両サイドのパネルが一気に消えてくれるし、Ⓨならその消える方向が上下方向になる。

コンスタントにこの2つが出てくれると大変うれしい!

Ⓦは、1つを囲めば、それに触れているパネルが消える。

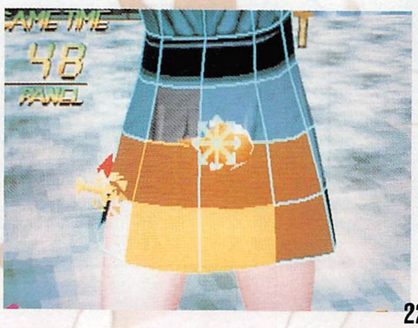
敵に囲まれそうなときに急いで囲めば、大逆転となる!



Ⓧ でⓈを持っていればかな〜り強い!とにかく動いて消せ!

他のアイテムで使えるのはⓈだ。これを持ち、他の光るパネルを消してⓍ、Ⓨ、Ⓦを持てればかなり速い展開でパネルを消していける。また逃げ足も速いので、かなり使えるといっていいだろう。

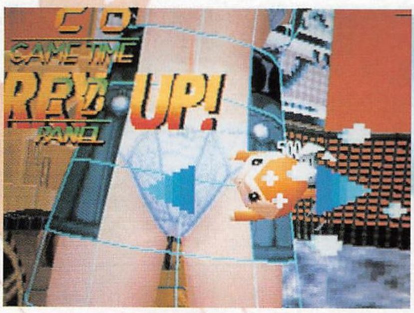
Ⓐは無敵なので、体当たりをして敵を消していく方向を考えつくが、このときの足が意外に速いので、その速力を使って囲むことに徹してもいいだろう。



効率よく消すのに聴く!でも考えながらやらないと無駄も多い。

アイテムの使い方がわかってきたら、あとは実戦あるのみ。とにかく回数を多くやることで、いろいろな対応を覚えていく必要がある（経験がとても重要なゲームなため）。

光るパネルも先に消し、アイテムを出し、それに頼って展開する。無茶っぽいけど、これがこのゲームの基本だ!



Ⓐでアタック!大きくなるわ。速くなるわでどんどん消そう!

これによりタイムの少なさに対応。攻撃アイテムさえ手に入れればこっちのもの!あとは敵の動きに気をつけ、パネルをどんどん消していく!

運の良さが勝負かもね!

ステージ1

さてステージを1つずつ見ていくことにしよう。

1ステージには、3つのパネルがあり、好きなものを（キャラクター選び？）中から選択し、スタートする。







1ステージでは、ねこのコスプレの女の子、セーラー服の女の子、そして軍服の女の子の3人がいる。君のお好みで選んでOK！

私はこの中から軍服の女の子をいつも選択している。

理由は…まあそれは見ればわかるかな？（うーむ、私もつくづく男だと思う！）

選択したらゲームスタート。

スタートしたら、先ほど説明した通り、光るパネルを消しにいき、アイテムを出す。

その出たアイテムを確認後取る。よく出るのはⓉ。右下にある光るパネルへ行こう！



とにかく光るパネルを消し、アイテムを出す。これ優先！

もう1枚消してアイテムを出すと、かなりの確率で攻撃アイテムが出るはず。

Ⓓならドカーン!と消えてくれるのだが。



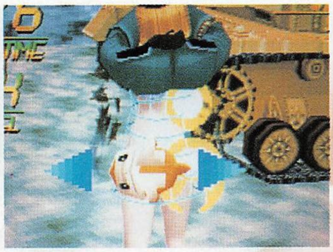
これのためにやってる？ちなみに下着の色、もう1色あるぞ！

もちろんⓍやⓎ、Ⓦでもいいんだよね。これがⒶやⒺだったりするとちょっとガックリ。女の子の…が見られるのが遅くなっちゃう！

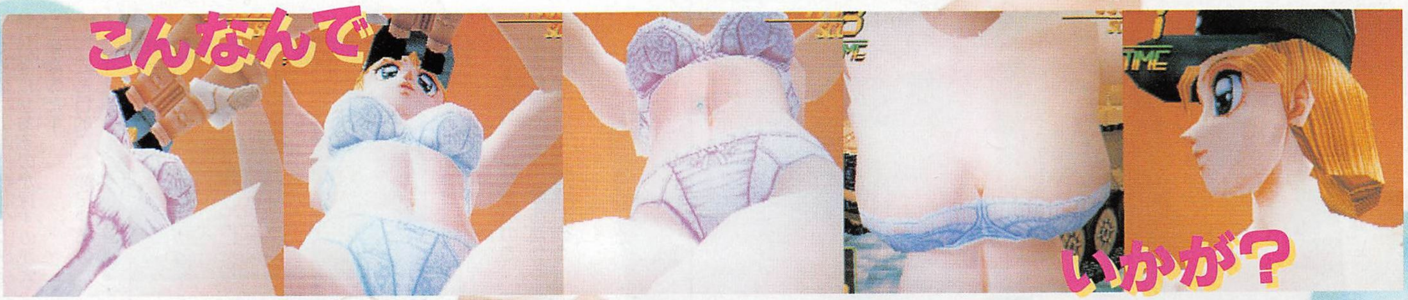
まだこの他にも光るパネルが残っているので、敵に注意しつつ裏側へ回っていき、消していくといいだろう。

さすがに5つも消せばかなり効力のある状態になるはず。

アイテムを無視して1発で全消しを狙ってもいいかな。



攻撃アイテムは効力が続くものが有効。時間短縮のために！



ステージ2

2ステージも3つの中から1つを選択し、ゲームへ。

どれを選ぶかちょっと悩んでしまうところだが、私は（好みで！）ソウルエッジ姉ちゃんを選びます！







さてこのソウルエッジ姉ちゃんだが、服を着ている点については1ステージと同じだが、違うのはより身体の線の出る「Tシャツ」姿であるという点だ。これといって違いは…と思うかもしれないが、やってみればわかります！

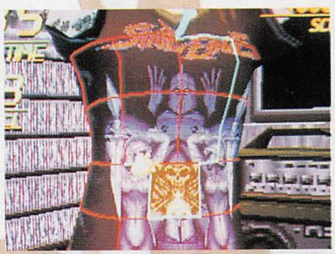
ではスタートしましょう。

とりあえず、定石通り、光るパネルから消しに。アイテムを確認し、行動に出る。

この女の子でのパネルは、1ステージのものと比べると形、大きさがよりバラバラに。けっこう大きいものもある。

パネルが大きくなると…そう、囲むのに時間がかかる。

それをつい忘れて囲みに入ると…あ〜れ〜！敵がいつの間に！なんてことに！



ここも速攻で光るパネルを消し、アイテムを出すことから。

そういうことに注意しつつ、動き、囲み、消していく。

1ステージほど光るパネルがないので、動きつつも囲んでいかないと（移動しつつ）タイムが足らなくなる（かなりこのことに注意していないと終わるぞ！）。



この胸の谷間！サ、サルになりたいのは君だけ？（私も〜！）

そうそう、1ステージの女の子との違いだが、動き回ってみて、どう？ほら、胸のところ！山あり谷ありになっているでしょう！こういった凸凹でミスが出やすいのだ！



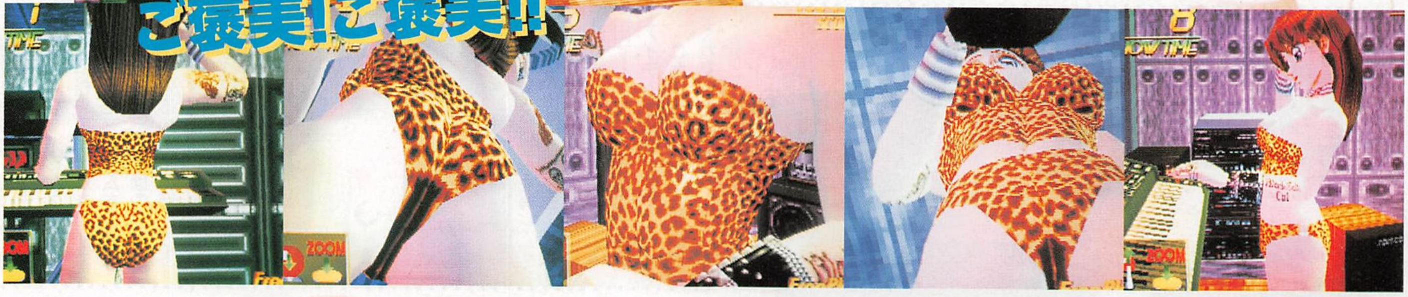
このヒョウ柄がいいよね！こ～んな視点からごめんなさいね！

写真ではわからないが、画面はギッタンバッタン状態になる！そうなると敵が今どこにいるかなんていう確認作業が難しくなるので、好きだろうけど、ここはガマンして胸のところはサクッと消していくようにし、他のパネルに集中してほしい（で、でも…）。



ズームボタンを使わないとこんなに遠くから見る。健康的？

ご褒美!ご褒美!!



ステージ3

3ステージへ。ここらあたりがハマリどころといっていいだろう。パネルの配置も妙になってくるし、数も多くなるからね。死なないけどタイムが足らなくて死ぬんだよね。



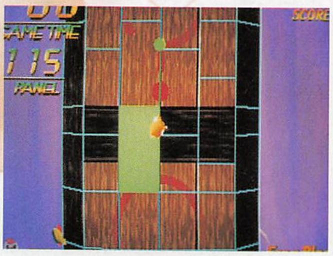
さてここで選択するのは…非常に悩むところだが、ちょっとここは難しいのにトライしてみることにしよう。

3つある中の木の箱。これを選択。えっ？女の子じゃない？まあまあ、女の子もいるけど、この娘の足がね、ちょっと気になるので、こっちに（中身は…もちろん！）してみます。

ではいきましょう。

この木の箱、何が難しいって、パネルの数もそうだけど4つの角を持つその形。その面上にいると、他面が見えないのだ！これってどこに光るパネルがあるのか探すのが大変なのだ！

でも目的のため？やるのだ。

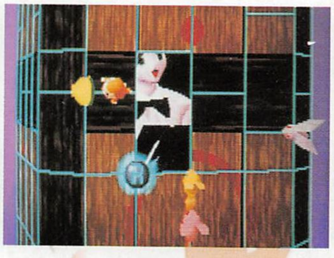


少しずつパネルが消えてくると何かが上下している？

小さいパネルが多いので、適度に囲みつつ、敵を消せる状態を作りつつ展開する。

もちろん光るパネルを先に消す。が一つ目以降は消しつつの展開になる。

タイムが少ないのでとにかく消していく。敵を消しながらいけば、アイテムも回収できるぞ！うまく攻撃アイテムが出れば…クリアをすると…。

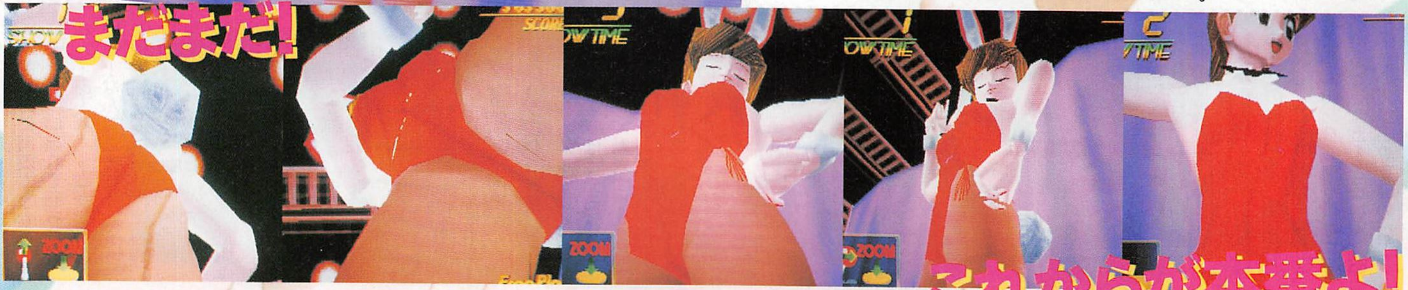


四角なので、となりの面の状況がわからない。怖い展開。



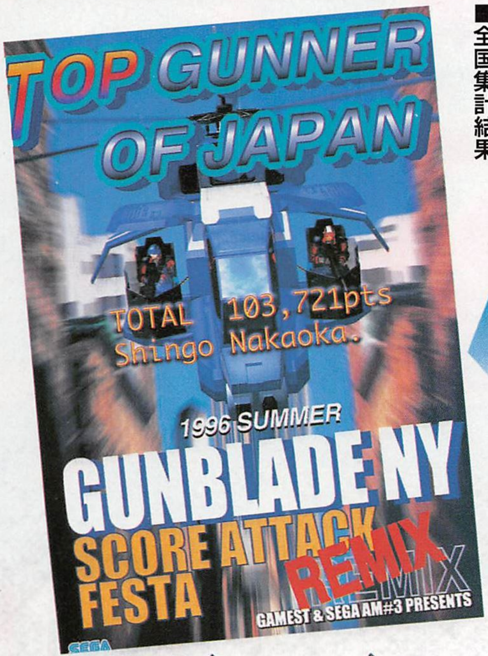
箱入り娘？手品ってわけね。そ～れどアップしてやれ～っ！

まだまだ!



これからが本番よ!

「KING of Dec Athlete! GAMEST CUP」全国集計結果リスト



■全国集計結果

順位	名前	エントリーネーム	スコア	店舗名
優勝	塚本高広様	T.T	13,298点	池袋GIGO店
準優勝	狩野淳一様	NHK	13,272点	ハイテクセガ渋谷店
3位	松井愛二様	IBA	13,190点	上野パセラ店
4位	川喜多威様	T.K		
5位	高橋猛様	T.T		
5位	木原修司様	S.K		
7位	木村武史様	KIM		
8位	井久保博樹様	NJR		
9位	竹本昌史様	AKE		
10位	島袋和広様	D.K		

※同一プレイヤーの複数記録申請の場合は、最も記録の高いものを採用しています。

■今大会ご協力のお礼
「KING of DecAthlete」に出場していただきましてありがとうございました！想像を超えた好記録の上に、大接戦で開発者一同驚嘆しています。

■賞状について
今大会、全国優勝・準優勝・3位までの入賞者の方には賞状を用意しております。
尚、賞状は弊社より直接ご本人に発送させて頂きます
(発送は10月中を予定しております)。

■店舗優勝者について
各店舗にて最も高いスコアを記録された方を"店舗優勝"とします。
店舗優勝者にも賞状を用意しており、弊社より直接ご本人に発送させて頂きます。
(発送は10月中を予定しております。)

「ガンブレードNY」&「デカスリート」誌上スコアアタックキャンペーン結果発表！

ゲーメスト誌上で告知しました『GUNBLADE NYスコアアタックフェスタREMIX』と『KING of DecAthlete!GAMEST CUP』の集計結果が出ました。ベスト10入りした参加者の方をそれぞれ以下にお知らせします。セガAM3研さんからのコメントと同様、ゲーメスト編集部からも参加者の方、協力いただいたゲームセンターの方々にお礼申し上げます。

■全国集計結果

順位	名前	エントリーネーム	スコア	店舗名
優勝	中岡慎吾様	A.Z	103,721点	ハイテクセガ渋谷店
準優勝	上田英貴様	MGA	91,132点	天神GIGO店
3位	小柳貴稔様	T.K	86,560点	セガワールド静岡店
4位	高松直也様	nao		
5位	鈴木孝行様	SZU		
6位	南出大介様	DAM		
7位	杉本　理様	KID		
8位	永見哲也様	J		
9位	安藤直輝様	UKI		
10位	荻須由紀様	YAG		

※同一プレイヤーの複数記録申請の場合は、最も記録の高いものを採用しています。

■今大会ご協力のお礼
多数のご参加誠に有り難うございました。思っていた以上の参加数と好記録に驚きと喜びを隠せません。これからも「ガンブレード」を始め、セガアーケードゲームを応援して下さい。
(「GUNBLADE NY」ディレクター　山本　信)

■賞状について
今大会、全国優勝・準優勝・3位までの入賞者の方には賞状を用意しております。
尚、賞状は弊社より直接ご本人に発送させて頂きます。(発送は10月中を予定しております)。

■店舗優勝者について
各店舗にて最も高いスコアを記録された方を"店舗優勝"とします。
店舗優勝者にも賞状を用意しており、弊社より直接ご本人に発送させて頂きます。(発送は10月中を予定しております)。



「GUNBLADE NYスコアアタックフェスタREMIX」全国集計結果リスト



とっかえて並べて大連鎖

対戦とっかえだま

従来の"落ち物"パズルではなく、玉をとっかえるパズル、これがこの"対戦とっかえだま"なのだ。

担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡

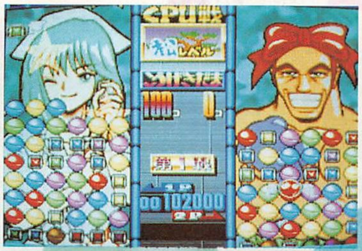
ぱずるだまからの正統進化！新"とっかえ"パズル登場！

アーケードに登場して以来、コンシューマーに移植されたり、続編が発売されたりと、大ヒットのぱずるだまシリーズだが、このたび、新たに、「対戦とっかえだま」として生まれ変わって登場だ！

このとっかえだまは、今までのパズルだまシリーズとはルールが異なり、パズル性がまったく違った物になっているのが特徴。

しかし、ぱずるだまの長所である、大連鎖の気持ちよさやキャラクターのハデハデなリアクションなどはそのまま。つまり、ぱずるだまの良いところは残して、新しいパズルの要素を取り込んだ、といった感じ。

いままでぱずるだまシリーズをやり込んだ人はもちろん、ぱずるだまは難しくて出来ない、といった人にもオススメできる、新感覚とっかえパズルゲームだ！



こいつは新しい"とっかえ"パズルゲームだ。

ぱずるだまとの違い

従来のぱずるだまでは、プレイヤーは、画面の上から落ちてくる"たま"を、キレイに並べて消していくという、いわゆる"落ち物"パズルゲームだった。

だが、今度のこの"どっかえだま"では、プレイヤーは落ちてくるたまを並べるのではなくて、画面の下から競り上がってくる"たま"を、キレイに並べ替えていく、つまり"どっかえ"ていくパズルゲームになっているのだ。

たまはプレイヤーの好きなように並べ替えることができるので、自分の思ったとおりの大連鎖を組むことも可能！ますます連鎖の醍醐味がアップしたのだ。

しかし、たまを"落とす"と"どっかえる"の違いはあっても、いままでどおり、大玉を3つ並べると消えて、小玉はとなりでたまが消えると大玉に変化する、といった基本のルール自体には変更がないので安心しよう。いままでぱずるだまをプレイしたことのある人なら、すんなりとゲームの中に入っていけると思うぞ。



自分で好きなように連鎖が組める！キレイに並べよう。



小玉から大玉に変わる基本システムは変わらない。

操作方法は、4方向レバーで自分のカーソルの移動、ボタン2つで、1つは自分のカーソルがあるところのたまと、自分の持っているたまをとっかえる"とっかえ"ボタンで、もうひとつは、下からせり上がってくるたまの速度を上げる"せり上げ"ボタンの2つとなっている。

操作系はこのように非常にシンプルな物になっているから、誰でもすぐに、自分のおもったとおりの連鎖が組めるようになるはずだ。

基本の連鎖はぱずるだまと一緒

このとっかえだまの連鎖の組み方は、基本的には、いままでのぱずるだまシリーズと同じと考えていい。

しかし、とっかえだまは、画面の下からデタラメに並んだまま出てくるたまを、プレイヤーが自分で順序よく並べ替えて、自分の理想とする連鎖を組んでいくのが基本なのだ。

自分の頭の中で、基本となる連鎖のカタチを考えておいて、デタラメにせり上がってくるたまを、すばやく、効率的に並べ替えていくのだ。この作業が上手く出来るか出来ないかで、テクニックが要されるところなのだ。これこそがすべてとも言える。

ただし、この基本はあくまでも理想なので、いつもこうでなくちゃいけない、ということはない。偶然による連鎖も、たまが下からせり上がってくることによって、パズルだまよりも起こりやすくなっているぞ。

また、ぱずるだまの面白さの一つである"相手が送ってきた攻撃だまを、そのまま連鎖にして相手に送り返す"といった行為も、プレイヤーが任意でたまを取り替えていけるため、やりやすくなっている。

ぱずるだまとはまたひと味



バラバラに並んでいるたまを…



すばやくキレイに並べ替えて…



連鎖する！これが基本だ。

違った、大連鎖の送り合いが楽しめるだろう。

画面いっぱいにたまが埋まるとゲームオーバー

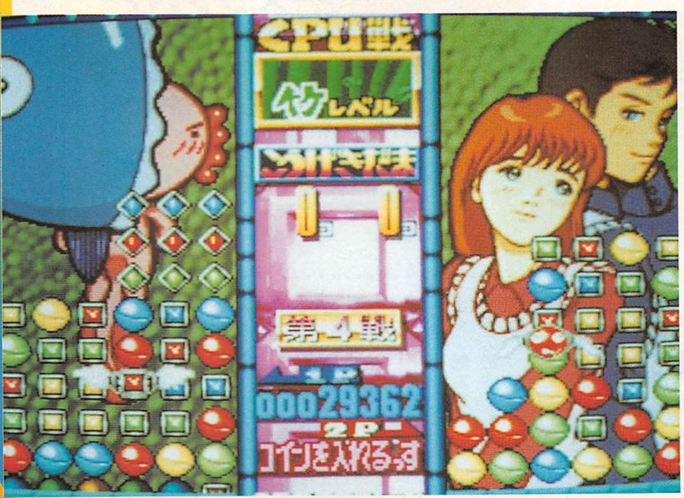
ぱずるだまの場合、画面の一番上のたまが出てくるラインが埋まると、その時点でゲームオーバーになってしまうが、この対戦とっかえだまの場合、画面内のどれか一つのラインでも残っていれば、ゲームオーバーにはならない。

つまり、一番端のラインでも、空いていれば、まだまだチャンスはある、ということ。

というのも、ぱずるだまの場合、画面上のほうまで埋まってしまうと、そこから下に掘り下げていくしか方法がなかった。

しかし、このとっかえだまの場合、画面内のたまであれば、上のほうにあるたまだろうが下のほうに埋まっているたまだろうが、どこでもとっかえることが出来るのだ！なので、いつでも復活のチャンスはあると考えていいのだ。これはとても重要である。

復活の際に必要なたまを、下のほうから持ってこれるというのも心強い。「赤が来なかったから死んだ」なんていうことも少なくなるだろう。



下のほうに埋まっているたまでも取れる。



埋まってしまってもまだあきらめるな！チャンスはある。

個性豊かなプレイヤーキャラクターたち

このとっかえだまにも、ぱずるだまに負けないくらいに個性的なキャラクター達が出そろっていて、またまたプレイを盛り上げてくれる。

各キャラクター達は、林原めぐみさんや子安武人さんなど、有名声優さんが演じており、声を聞くだけでも楽しい。お気に入りのキャラで、友達と対戦しよう。

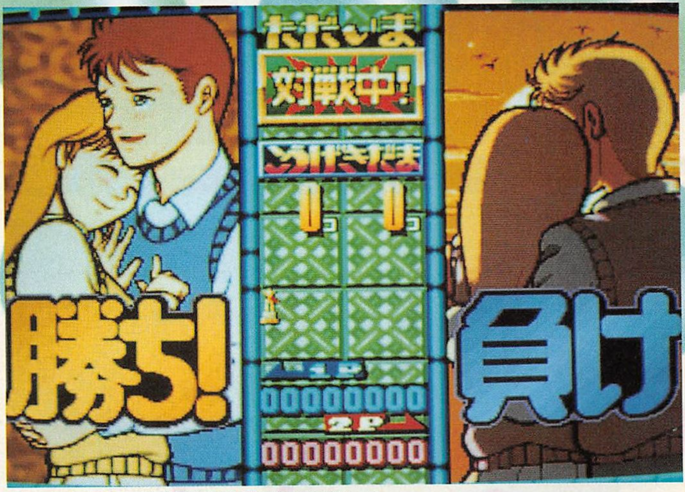
もちろん、各キャラクターによる攻撃だまの落ちパターン（せり上がりパターン？）があって、どのキャラクターを選択するかも、ゲームの大きなポイントだ。

どのキャラクターを選ぶにしろ、連鎖の組み方は基本的に変わらないので、まずはプレイしてみることをオススメする。

テクニックを磨いて、キミも大連鎖を目指すのだ！



魔法のアイドル、ドキドキ・バニラちゃん。



各キャラクターの声を聞いているだけでも楽しい。



このオヤジは何者!?どう見ても変態。



連鎖をすると、魔法で変身よ！

分かりやすいルールでしょ。

Second Earth GRATIA

セカンドアースグラティア

クォータービュー（斜め見おろし）シューティングなんだけど、横シュー感覚で遊べるのは魅力だね。

担当：P・鈴木

戦争は俺が終わらせる！

第2の地球"グラティア"内の2国間での戦争。人々は疲弊しきっている。そこへ2人の人間が戦争のカタを一気につけようとするが…。

横画面横スクロールシューティングゲームのグラティア。全7ステージを、対空ショット、対地ボム、ハイパー（画面内の敵を一掃する）の3つの兵器を使ってクリアしていく。わかりやすいおなじみのシステムだから、インストカードを見てコマンドを覚えて学習して…という面倒なことをしなくても済むぞ。軽い気持ちでプレイできるのだ。

まずは、3種類あるショットの説明から入ろう。

ショットのパワーアップアイテムを取ると、その種類（色）に応じて自機が変形し、それぞれスピードが変わる。

同じ色のアイテムを取るとパワーアップする。最高6段階になるぞ。違う色のアイテムを取ってもパワーアップしない点に注意。3種類の変型パターンの特徴は次の通りだ。

赤・リュンクス

3WAYの弾を広範囲に発射する。角度が広いので、ザコ地帯ではとても役に立つ。オールマイティに使える武器だろう。ボス戦でもはりついて（思いきり近づいて）撃ちこめばそこそこ威力があるぞ。

青・エウクス

一直線にレーザー状のビームを発射する。攻撃判定も小さく、威力も高くない。この変形の最大の利点はスピードにある。かなり速いので、弾と弾の間を避けるのが苦手な人は使っていっても良いだろう。大きく弾をよけられる点が長所だ。

黄・ティグリス

ウェーブ状の弾を広範囲に撃つ。青のものより範囲が広く、攻撃力も最強。対ボス戦で特に効果がありそうだ。

その代わりといってはなんだが、スピードは最も遅い。弾と弾の間を抜けられる程の実力を持った人ならば一番使いやすいはずだが、慣れないうちは赤で進んでおこう。

これらの対空ショットに加え、対地ボムで建物を破壊していく。このボムは対空物にもダメージを与えられるので、どんどん連射していって良いだろう。威力も高めだ。

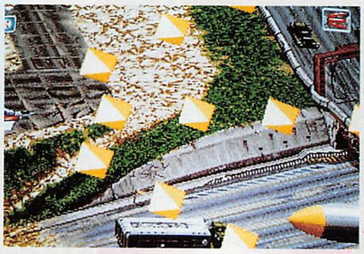
対地ボムを何もないところでうちこんだときに、いきなり建物が出てくることがある。この建物を壊せば各種ボーナスが入るので、ハイスコアを狙っている人はここが重要ポイントになることだろう。

そのほか、アイテムが隠されていたり、特殊効果アリといろいろなところで楽しめるぞ。

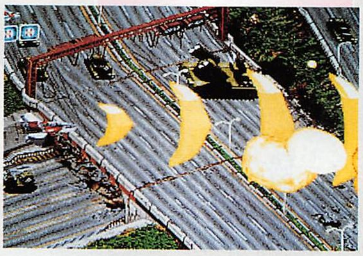
ストーリー展開も楽しみながら遊べるグラティア。感情移入しながら遊べて楽しいぞ。



このような会話が各所に入りながら物語は展開する。



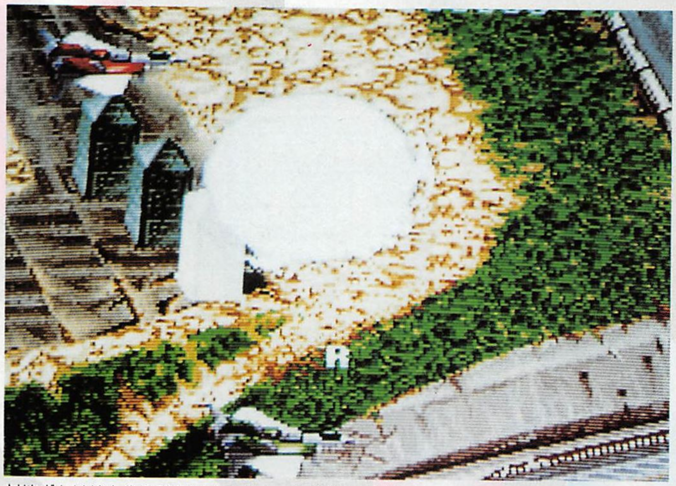
この3WAYはザコ戦に対して使える。スピードは中。



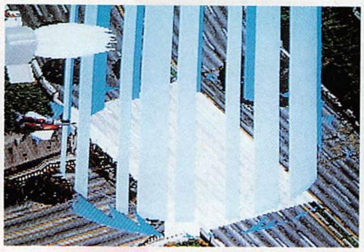
黄はワイド。威力も最高なのでボス戦向き。P鈴木おすすめ。



青は攻撃判定、威力ともに小さめだが、スピードは最速。



対地ボムは地上物や建物はもちろん、空中物にも当たる。



敵の攻撃に耐えられなくなったら、ハイパーで脱出。強え。



隠されたアイテムを見つけるのも面白さのひとつ。

対戦で心置きなく君もボバーン

ネオボンバーマン

家庭用でもおなじみ、あの対戦ボンバーマンが新要素をひきさげて登場。

担当：B（ボバーン）・鈴木再び



対戦モードはこれらのキャラから選ぶ。ノーマルな奴もいるよ。

キャラ別必殺技・乗り物をうまく使え！

ただ爆弾を爆発させて敵キャラを倒していくだけの単純なルールなのに、なぜかのめり込んでしまうゲーム。それがこのネオボンバーマン。操作のほうも簡単だ。

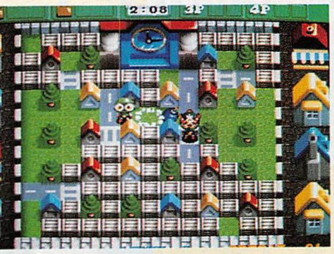
4方向レバーで自キャラを動かし、Aボタンで爆弾を置く。この爆弾は一定時間後に爆発し、その爆風で敵にダメージを与える。この操作の繰り返しでゲームが遊べてしまう。なんてやさしいんだろう。

もちろん、ほかのBボタンやCボタンもアイテムや必殺技を使っていくためには必要になってくるぞ。でも、徐々に慣れていく人のために一つのボタンだけで遊べてしまうなんて親切だよね。

さて、今回私がお薦めするのはバトルモード、すなわち対戦プレイだ。1人用ならCPUが相手になってくれる。当然複数の人間の参加も可能だぞ。



ブロックに化けているキャラがどこにいるのか分かる？



こんなところに。でも君、その爆弾はニセ爆弾だよ。だまされたね。

爆弾でブロックを破壊してアイテムを集め、十分強くなったところで他のキャラを倒しにいこう。爆弾を蹴れるキックのアイテムや、爆弾を担いで投げられるグローブのアイテムなんかが狙い目だ。

また、アイテムとは少し形が異なる物がある。これが今回の目玉、卵だ。この卵には機械系と生物系の2種類が存在して、外見では何が生まれるか分からないようになっている。ためしに乗ってみよう。さまざまな特性を持ったキャラクター、例えばブロックの上を歩けたり、ダッシュができたりするキャラが君を助けてくれることだろう。でも中には動きが遅くなるマイナスキャラもいるので、乗ればいいというものでもないのだ。この卵の存在をうまく利用できれば上達が早くなるだろう。



こいつは凄いぞ。この乗り物は寿命と引き換えに、なんと…。



タイムアップ寸前には周囲の壁が埋まっていく。危うし。

またアイテムとは別に、初めから備わっている能力が各キャラごとに存在する。いわゆる必殺技で、これもまた楽しいものばかり。ランダムに動くボムをおくことができるキャラ、ブロックに変身することができるキャラ、にせ爆弾を置くことができるキャラなどバリエーションも豊富。

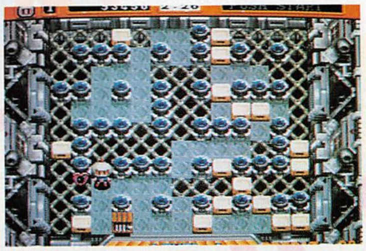
その中でも私が使える！と思ったのは、追い詰められたときにワープすることができる侍のコテツ。まずはこのキャラでゲームに慣れておこう。

もちろん多数の敵をすべて倒し、1面ずつクリアしていくノーマルモードも長くじっくり遊べるので、ゆっくり攻略していくほうが好きだ、という人にぴったりだろう。

アクションゲームとしても、対戦ゲームとしても面白そうなネオボンバーマン。初心者の君も友達と一緒に両モードを極めてみてはいかが？



すべてのブロックを破壊することができる。アイテムをかき集めろ！



ノーマルモードにしか出てこないアイテム、リモコンだ。

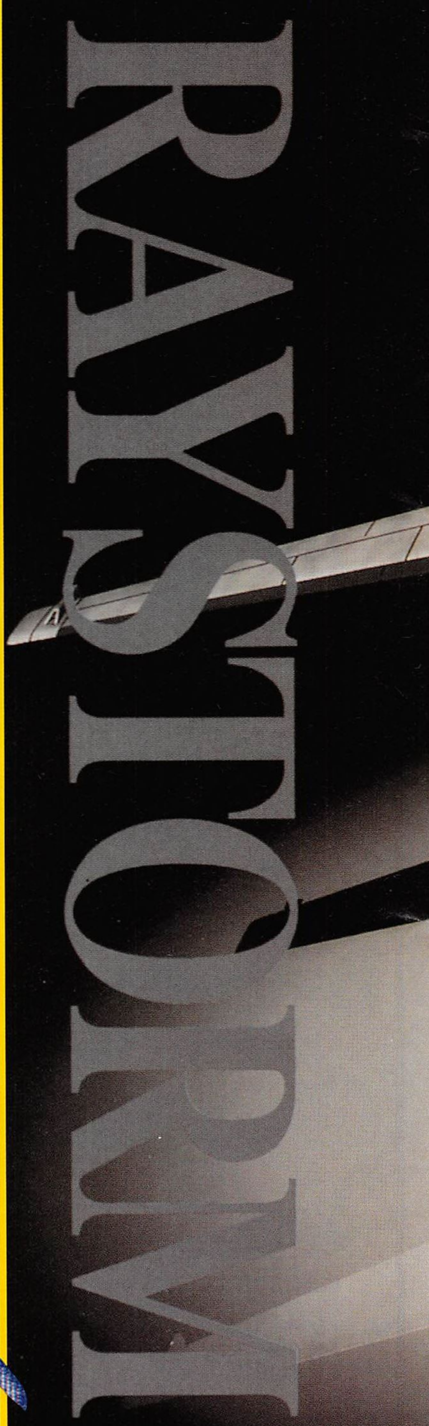


キミを、はなさない!!
いよいよビッグゲストッ読切り
本格スタートッ！
ナイトメアD.D
待望オリジナル
克・亜樹
超弩級連載
[速攻生徒会]
小川雅史
[わくわく7]
松原あきら
[さくらがんばる！]
中平正彦
[鉄拳distruction]
式田典史
[カーマンに指令を]
天獅子悦也
[Burning Flappers!]
鷹岬諒
[闘姫伝承〜私が一番！]
るりあ046
[コンティニュー？]
ひさの瑠珈
[アースブレイカー]
藤田丈士
[みんなはどう？]
G＝ヒコロウ
[ダブルハピネス]
新名あき
[ゲーパロ4コマグランプリ]
強力連載　イラストエッセイ・よみもの
■She…（いのうえたくや）■同人鹿鳴館
■もりおかしんいちエッセイ　■Gun Blue
（司淳）■川菜翠のなんたら世界征服
■taste ■コミゲランド　他
付録：超豪華Wポスター
COMIC GAMEST
月刊コミックゲーメスト
次号12月号は10月30日(水)発売
定価490円



ゲーメストムックVol.48
©SEGA 1993,1996
バーチャファイター3
ACT.0.5
絶賛発売中!!
定価580円
ここから始めよう!ビギナーからマニアまで!!
■新システム完全解説
■連続写真
■切り離して持ち運べるコマンドブック!
■新技を中心に、すべてのキャラの主要技を連続写真で紹介。
NEXT MOOK
次回作「バーチャファイター3_ACT.1」ではデータ的な情報と資料性を追求し、完全な技表や数値などを公開し、11月頃に発売する予定だ。
超えよ己を

平成8年11月14日発行第3巻第34号通巻53号
ゲーメストムックVol.53 レイストーム



VIDEO GAME MAZINE"GAMEST" MOOK
Vol.53"RAYSTORM"

1,480YEN

新声社ゲーメストムック



嵐、襲来!!!

ゲーメストムック「レイストーム」
絶賛発売中!! 定価1480円

■８ＬＯＣＫ、16ＬＯＣＫ別に攻略を展開、ビギナーからエキスパートまでそれぞれの期待に応えてくれるはずだ。
■ボスも含む全敵機のデータを掲載。軌道から攻撃パターンまで一目瞭然!
■各ステージＭＡＰで敵機の出現位置がわかる！世界観からストーリー、各機の設定まで読み物としても十分の手応えＣＧイラストも豊富。


ゲーメストビデオ
好評発売中！
価格：5800円（税込み）5631円（本体）
商品番号：GV-28
収録時間：70分
サイキックフォース
PSYCHIC FORCE
本気で魅せるぜ！
攻略ファン、キャラファンに
うってつけのバラエティービデオ！
【内容】
◎特別収録！「PS版オープニング」
◎サイキックムードに酔え！「キャラクター紹介」
◎ほとんど大道芸?!「連続技コーナー」
◎およそ幻○大戦?!「対戦コーナー」
◎シュール！ジューシィー！多数の「ミニコーナー」
ため動作で広がる「ウェブ」で
「N.A.L.S.」だ!
死角無し
蒼穹紅蓮隊
最新作 蒼穹紅蓮隊の映像も入ってるぞ!!
RAIZING
【内容】
◎４号機のスコアアタック！
◎各機体での稼ぎポイントをダイジェスト攻略！
◎蒼穹紅蓮隊などのライジングヒストリー！
◎全VGMを収録したスペシャルCD付き！
これがゲーメストの攻略だ！
シューター必携の超硬派ビデオ！
価格：5800円（税込み）
5631円（本体）
商品番号：GV-27
収録時間：70分
特別付録：スペシャルCD
絶賛発売中！
バトルガレッガ
価格：4800円（税込み）
4660円（本体）
商品番号：GV-29
予定収録時間：100分
ザ・キング・オブ・ファイターズ’96
10月18日発売！
闘争という、最も野蛮な行為のエキスパートたち
対戦グレードアップビデオ、ここに出現。
【内容】
◎CPU戦
難関、ちずるとゲーニッツを全キャラでパターン攻略！
◎連続技
すこぶる簡単なものから、一生に一度しかできないような超難度のものまで収録。ますは見とけ！
◎対戦
様々なチームによるバトルを多数収録。キャラごとの得意な戦略、有効な攻撃法を学び取り、実践せよ！
◎エンディング
クリアした人しか見られないエンディングだが、特別にビデオを買ってくれたキミだけに見せてあげよう！
このほかにも、まだまだ企画コーナーが満載！とにかく〝すりりんぐ〟な構成だぞ！

特別企画

天高くゲーム燃ゆる秋はレースゲームで決め！

デイトナUSA～Circuit Edition～(SS)
ウェーブレース64(NINTENDO64)
モータートゥーングランプリ2(PS)
マッハGo Go Go(PS)
スピードキング(PS)ほか



▲サイキックフォース ©TAITO CORP. 1996

ハンパじゃないぜ！徹底大攻略!!

キャラ別対CPU攻略
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96(NEO・GEO CD)

パラレルワールドで主人公たちは…
女神異聞録～ペルソナ～(PS)

システム大公開!!
伝説のオウガバトル(SS)

対戦攻略の極意をあなたに
サイキックフォース(PS)

物語は再び始まった…
アーク ザ ラッドⅡ(PS)

発売日近し！ 必見情報満載!!
リグロードサーガ2(SS)



▲女神異聞録～ペルソナ～ ©1996 ATLUS



▲伝説のオウガバトル ©QUEST ©1996 Riverhillsoft Inc.

発売が待ち遠しいぜ！新作速報!!

ルナ シルバー スター ストーリー（SS）
ソウルエッジ（PS）
タクティクスオウガ（SS）
AIRGRAVE（PS）
同級生2（SS）
バウンティソード（PS）
メルティランサー（SS）ほか

※内容等は変更になる場合があります。

毎週第2・4金曜日発売

Vol.24 **定価：480円**

10月25日(金)発売

GAMEST EX

GAMEST MOOK EX SERIES

ラングリッサーIII

サターン版

ソフトと同時発売！予価980円（税込）



○人気シミュレーションが新バトルシステムを搭載してサターンに登場！各シナリオ攻略はもちろんのこと、詳細なデータを完全掲載！究極の1冊です。

サイキックフォース

プレイステーション版

好評発売中　定価980円（税込）

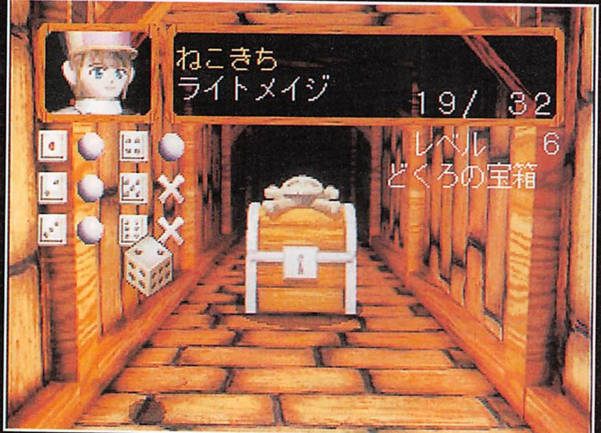


○アーケードで人気の3D格闘がプレイステーション版で登場！ EX編集部ならではの熱い攻略で君のハートを熱くする。この1冊でOK！！

SPECTRAL TOWER

プレイステーション版

好評発売中　定価1180円（税込）



○やればやるほど熱くなる、ダンジョン型ＲＰＧ。登場キャラクターデータ表を始め、敵キャラ、アイテムなどを完全網羅。描き下ろしコミックもついて堂々発売！

〒101 東京都千代田区神田神保町1-26　株式会社　新声社　©SHINSEISHA 1996

Virtua Fighter 3™

Powered by Model 3

SOUND TRACKS

10/23 In Store

TYCY-5522 ¥2,000(tax in)

遂にベールを脱いだVirtuaFighter3！毎秒100万ポリゴンの描画能力を誇るビデオゲームボード「MODEL3」による圧倒的な表現力を得て、更なる進化を遂げた。この「MODEL3」の高い処理能力により、これまで以上のポテンシャルを引き出されたのが、各ステージBGMや、アドバタイズBGMといったサウンドである。このド迫力のオリジナル音源を余すところなく収録したのが本アルバムである。
このアルバムを聴けばアーケードでの対戦がよりハイ・テンションになるのは間違いない！！



SOUND TRACKシリーズ発売中 各¥2,000(tax in)

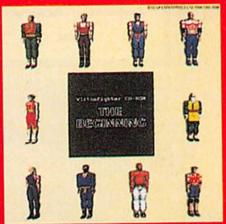
- ■**VirtuaFighter KIDS** TYCY-5520
- ■**SONIC THE FIGHTERS** TYCY-5521

★特報！最強の攻略ビデオ。本命盤！★

「CGMV VIRTUAFIGHTER 3」
(Part 1, Part 2) 12/21発売予定 TYVY-5013, 5014 各¥4,900(tax in)

AM R&D DEPT.#2　FUTURELAND　YOUMEX　TOSHIBA EMI

　INFORMATION ▶ YOUMEX ✆03-3585-1477　発売・販売：東芝EMI



このROMはバーチャファイターの大事典といっても過言ではない。

VirtuaFighter CD-ROM

THE BEGINNING

for Macintosh

逐に完成！これで君も「VF」の達人になれる。

■**動作環境**■ このCD-ROMの収録内容をすべて楽しむためには、以下の環境が必要です。
●システム 漢字TALK7.1及び漢字TALK7.5対応●CPU MC680LC40／33MHz以上(Power PC搭載マシンを推奨)●ディスプレイ 32,000色(16bitカラー)／640×480ドット以上表示●CD-ROMドライブ 倍速ドライブ(Apple純正及び相当品)●メモリ 6MB以上の空きメモリ●機能拡張 Quick Time 2.1 Sound Manager 3.1(本CD-ROMに付属)●プリンタ カラープリンタを推奨●その他 After Dark 2.0以上(別途お買い求めください)

TYRY-1001 ¥5,974(tax in) 発売元：ユーメックス 販売元：東芝EMI

発売元／株式会社エムイーエム　販売元／BMGビクター株式会社

NEO LABEL LINE UP

GAME SOUND COLLECTION

ゲームファン必聴! 話題のゲームサウンドをCD化!!

VOL 1



アスキーが放つ超大作シネマティックアドベンチャー。

「時空探偵DD〜幻のローラレイ〜」絶賛発売中
定価2,000yen (tax in) VOCR-5013
●エンディングテーマ「過ぎ行く季節」インストバージョン収録
●6曲のリアレンジ曲を収録
●ボーナストラック（ゲーム未使用曲）収録
初回封入特典：特製ステッカー

ASCII 株式会社アスキー　ASCII SOFT

VOL 2



未来型パワーバトル炸裂!!
バンプレストの超話題格闘ゲーム

「MEGATUDO2096」　1996.10.23 ON SALE
定価2,000yen (tax in) VOCR-5014
●ボーナストラック（リミックスヴァージョン）収録
初回封入特典：特製ワークスエンブレムステッカー

BANPRESTO

VOL 3

アーケードやコンシューマで大人気のアイドル麻雀ゲーム

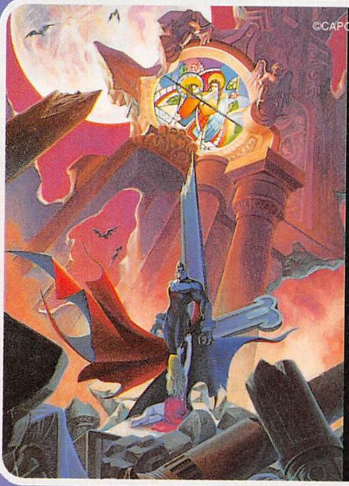


アイドル麻雀
「ファイナルロマンスR」
1996.10.23 ON SALE
定価2,000yen (tax in)VOCR-5015
●すぎやま現象描き下ろしジャケット
●未発表、新録音の、りな・美夏・ケイト・涼子・明日香のキャラクターボイス収録
●アーケード版にのみ収録されているボイスを含む、全キャラクターボイス収録
●ボーナストラック（サターン版未収録「通信対局のテーマ」）収録
予約特典：すぎやま現象描き下ろしポスター
封入特典：特製ステッカー



DANCE REVOLUTION TEAM

アーケードやコンシューマで大人気のゲームサウンドがダンスリミックスで続々登場!!





VOL.1「VAMPIRE HUNTER」
好評発売中
定価2,800yen (tax in)
VOCR-5011
●ファン必聴!! キャラクターボイス／SEを曲中にインストール
●メドレーボーナスミックス収録
●レイレイステージバラードアレンジ収録
初回封入特典：特製ステッカー
応募特典：抽選で「キャラクターフィギュア」プレゼント

CAPCOM





VOL.2「闘神伝2」
好評発売中
定価2,800yen (tax in)
VOCR-5012
●人気キャラのステージを中心に曲を構成
●ファン必聴!! エイジ、エリス、ソフィア等のキャラクターボイスを曲中にインストール
●ガイアステージバラードアレンジ収録
初回封入特典：特製ステッカー

イラスト／ことぶきつかさ　TAKARA

OVA闘神伝VOL.1／OVA闘神伝VOL.2絶賛発売中　●各¥5,800(tax in)　発売元：BMGビクター

NEO LABELの最新情報が聞けるMEMダイヤル：03-5701-9349

mem RECORDS INC.　NEO LABEL　BMG BMG VICTOR, INC.

ゲームのプロになりたいなら、まず調べなさい。

ゲームスクール

ゲ

カリキュラム【CURRICULUM】 学生のレベルに応じ、系統だった教育計画。

【解説】ゲームが作れるようになるか？

自分のレベルや目的に合ったカリキュラムが選択できるか？実際にゲーム開発を経験した常勤講師が中心か？授業内容・講師の実力を逆チェックしよう。

即戦力【PROFESSIONAL】 訓練を受けなくてもすぐ戦える能力。

【解説】即戦力は本当か？

ゲーム制作の技術の進歩はすさまじいが、徹底した基礎技術の習得とその上に積み上げられる応用技術によって、即戦力となりえるのだ。

最新設備【LATEST EQUIPMENT】 ある目的に必要なもので、最も新しいものを備え付けること。また備え付けられたもの。

【解説】最新設備の実体は？

最新設備であっても、学生が自由に使える開発環境でなければ意味がない。この点も要チェック。

発表【PRESENTATION】 世の中へおもてむきに知らせること。大勢の人々に示すこと。

【解説】発表のチャンスはあるか？

作品を作っても発表の機会がなければ、多くの人に自分の実力を知ってもらえない。発表のチャンスがあるかどうかも重要なチェック項目だ。

支援制度【SUPPORT SYSTEM】 支え助ける(援助する)ための制度またはシステム。

【解説】学生支援制度はあるか？

国際的活躍を目指すための留学制度や作品を世に出すための学生作品商品化制度や独立支援制度などやる気と独立心をサポートするシステムがあるかどうかも重要だ。もちろんゲーム会社への就職実績は重要チェック項目だ。

ハート【HEART】 心臓。心。

【解説】ハートは確かか？

ゲーム創作に一番大切なのは熱いハートだ。モノづくりの伝統や校風が生きているかどうかも大切なポイントだ。

学校説明会【SCHOOL GUIDANCE】 学校の教育方針、教育内容について入学希望者に説明する集まり。

【解説】学校説明会や体験入学

学校説明会や体験入学に積極的に参加し、自分の目標に合ったスクールかどうか、自分の目で確かめることが、最も重要だ。

ゲームスクール

ゲ

学校案内無料送付
願書受付中

HUMAN CREATIVE SCHOOL

本校は開校して7年になる世界初のゲームクリエイター養成校です。ヒューマン(株)が設立・運営しています。本校より数多くの卒業生がすでにゲーム・マルチメディア クリエイターとして活躍しています。

設置課程

マルチメディア エンタテインメント課程2年制 ●募集定員 250名
ゲーム実習　C言語初級・上級　ネットワーク概論　ゲーム研究　卒業制作　他

マルチメディア 3Dグラフィックス課程2年制 ●募集定員 100名
3D実習I&II　アニメーション理論　コンピュータゲーム概論　デッサン　卒業制作　他



学校説明会&体験入学

10/20(日) 11/17(日)

当日、こんなことができる！

ゲームプログラミング(Dos/V) & 3Dグラフィックス(Mac)体験

学校見学 随時受付中

ヒューマン クリエイティブ スクール

資料請求・お問い合わせ
専用フリーダイヤル **0120-37-9898**

ホームページアドレス　http://www.human.co.jp

〒180 東京都武蔵野市吉祥寺北町1-2-12 TEL 0422-23-1111



※対戦システム拡張ボードはMV-1B(日本国内仕様)基板にのみ対応


ピンチ&チャンスにキャラチェンジ!!
タッグの掟はあまくない!
The Future Is Now
SNK
新製品


偽(いつわ)りなき幻想(ファンタジィ)
ここは異世界、
魔獣の地。
剣をとれ、
拳(こぶし)をふるえ。
君の神秘を
解き放て。


CAPCOM
WARZARD
ウォーザード
© CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.
FANTASY
◆モンスターと闘う《シナリオモード》＋《対戦格闘アクションモード》。2つのモードが楽しめる!!
◆《シナリオモード》でパスワード入力、キャラの経験値でレベルUP。キャラがどんどん強くなる!!
◆最新鋭CP SYSTEMⅢが可能にした超美麗グラフィックが観るものを圧倒する!!
CP SYSTEM Ⅲ 第1弾
INSERT COIN
画面は開発中のものです。
◆◆◆ゲーム開発経験者募集◆◆◆
《募集職種》
●ゲーム企画
●グラフィックデザイン
●プログラマ
●サウンド制作
(SE・サウンドドライバー・作曲)
《資格》
●20歳〜30歳位まで。
《待遇》
●勤務時間：午前9:00〜午後17:30
●給与：経験、能力などを考慮の上、当社規程により優遇。
●交通費：全額支給。
●給与改定：年1回。
●賞与：年2回、収益リンクボーナス制度
●福利厚生：各種社会保険完備、研修所、保養所。
●勤務地：大阪市中央区。
《応募方法》
履歴書、職務経歴書を右記の担当宛まで郵送、後日選考日を連絡。
〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
株式会社カプコン
採用担当B係まで
《締切日》
平成8年11月15日(火)。当日消印有効。
SECRET FILE
シークレットファイルNEWS
発刊以来、大好評をいただいているシークレットファイル。只今《ウォーザード》を準備中です!!
●好評稼働中!!● CAPCOM FAX 通信 FAX: 03-5950-4820 最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など知りたい情報満載!!24時間いつでも引き出せます。
＜カプコンホームページ(インターネット)＞ http://www.capcom.co.jp/

ゲーメスト
November 11.15 1996
No.183
平成8年11月15日発行(毎月2回、15日、30日発行)
第11巻第24号通巻第183号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤　博　編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社　〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 ☎03(3293)9321
特別定価530円(本体515円)送料148円



雑誌22443-11／15　©SHINSEISHA 1996　Printed in Japan
T1022443110534